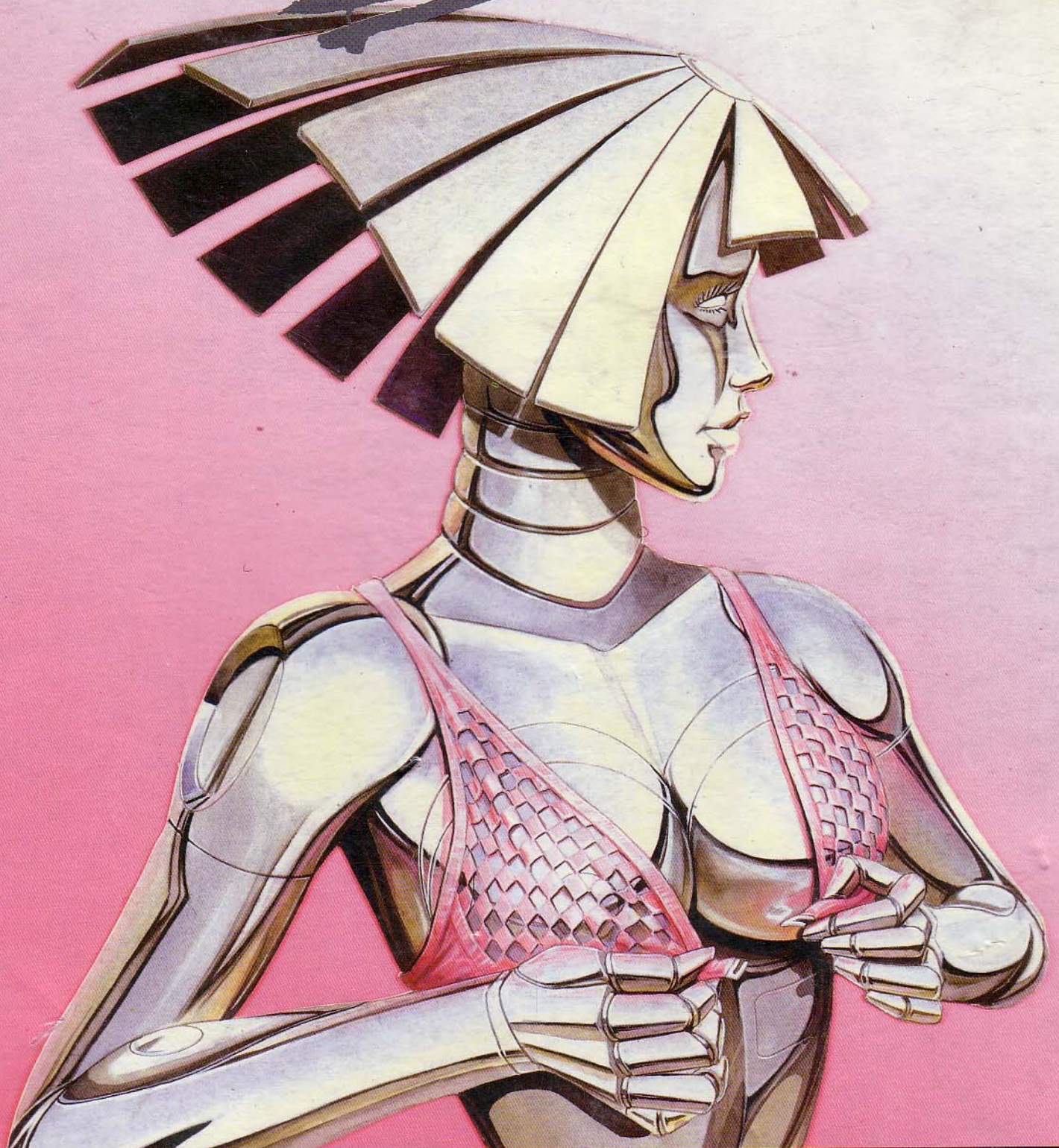


CHROME



ARMAS · BLINDAJES · CIBEREQUIPO · MODA · VEHICULOS · CHIPS

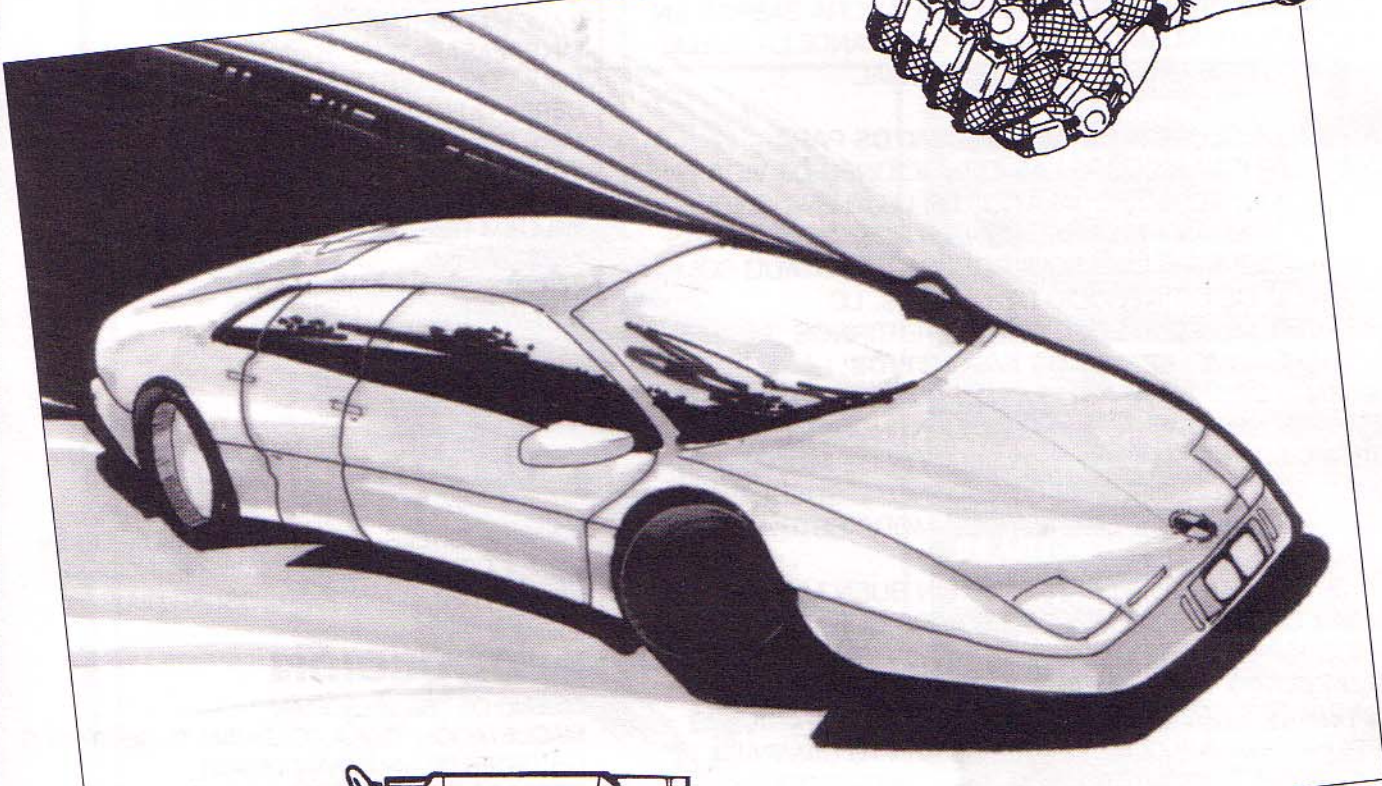
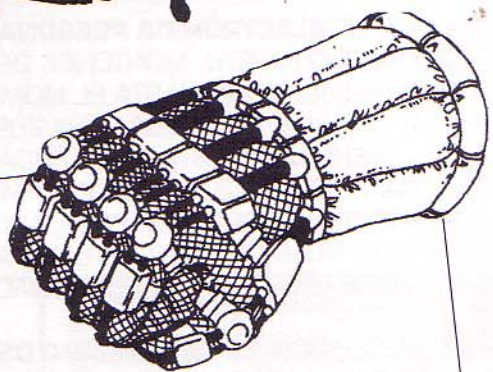
UN SUPLEMENTO PARA

CYBERPUNK®

MD
Editores, S.L.



CHROME



LA GUÍA DE ESTILO DIGITAL Y MANUAL DE
TECNOLOGÍA PARA

CYBERPUNK

2 0 2 0
S E G U N D A E D I C I Ó N

INTRODUCCIÓN

SI ERES *CYBERPUNK*, TE VA A ENCANTAR ESTE LIBRO.

A MÍ ME ENCANTA. TIENE TODAS ESAS COSAS QUE NECESITO CUANDO DIRIJO *CYBERPUNK*: APARATOS, EQUIPO, LUGARES CURIOSOS Y NUEVOS JUGUETES INTERESANTES. RESUMENDO, LAS NECESIDADES NO ESENCIALES —EL CROMO— PARA UNA BUENA PARTIDA DE *CYBERPUNK*.

EL APARTADO DE **ELECTRÓNICA PERSONAL** EMPIEZA EL LIBRO CON MUCHO ÍMPETU; MONTONES DE APARATOS QUE LOS JUGADORES IGNORAN HASTA EL MOMENTO EN EL QUE SÓLO SIRVE UNA LLAVE INGLESA PARA ZURDOS. LA SECCIÓN DE **VEHÍCULOS** ESTÁ PREPARADA PARA DARLE AL ÁRBITRO UNA VISIÓN GENERAL DE UNA AMPLIA VARIEDAD DE EQUIPO DE TRANSPORTE DEL 2020; AHORA SABRÁS EN QUÉ MONTA UN NÓMADA Y LO QUE UNA PANDILLA PUEDE LANZAR CONTRA UNA BARRICADA POLICIAL.

EXAMINA LA SECCIÓN DE **ALOJAMIENTOS** PARA CONSEGUIR IDEAS SOBRE LAS CONDICIONES DE VIDA EN EL 2020. YA NECESITES UN ÁTICO DE LUJO EN DONDE LOS PJ'S PUEDAN REUNIRSE CON SU CONTACTO EN LAS CORPORACIONES O UN ASQUEROSO HOTEL-ATAÚD COMO DECORADO DE UN NEGOCIO DE DROGAS, LO ENCONTRARÁS AQUÍ. SÓLO PARA DIVERTIRNOS, TAMBIÉN HEMOS AÑADIDO **SERVICIOS EJECUTIVOS**; LA GENTE QUE HACE COSAS PARA TUS *CYBERPUNKS* (¡Y, DE PASO, LES PROPORCIONA TODO TIPO DE GANCHOS PARA AVENTURAS!). POR ÚLTIMO, LA SECCIÓN DE **MODA**, A COLOR, TE DA UN INFORME CONFIDENCIAL SOBRE LO QUE LLEVA LA GENTE Y LO QUE ESTÁ DE MODA ESTE AÑO.

POR SUPUESTO, HEMOS AÑADIDO UN BUEN MONTÓN DE **ARMAS** DIVERTIDAS Y MORTALES PARA QUE TUS MERCENARIOS JUEGUEN CON ELLAS, ADEMÁS DE NUEVO **CIBEREQUIPO** Y **CHIPS** PARA TODOS. HAY INCLUSO **SOFTWARE** NUEVO (Y MUY DESAGRADABLE) PARA LOS NETRUNNERS. ASÍ QUE, SEA COMO SEA TU CAMPAÑA DE *CYBERPUNK*, ENCONTRARÁS AL MENOS DOS DOCENAS DE COSAS QUE QUERRÁS USAR.

ÉCHALE UN VISTAZO. COMO DIJE, TE VA A ENCANTAR ESTE LIBRO.



M+D
Editores, S.L.

**R. TALSORIAN
GAMES, INC**

Copyright © 1991 R. Talsorian Games, Inc. Todos los derechos reservados. *Cyberpunk* ® y Chromebook™ son marcas registradas de R. Talsorian Games. Chromebook es publicado por M+D Editores, S.L. bajo licencia de R. Talsorian Games, Inc. Todos los derechos para la edición en castellano, reservados por M+D Editores, S.L. C/Guarnillos, 1 • 28002 Madrid.

CONTENIDO

ELECTRÓNICA Y VARIOS	3-16
VEHÍCULOS	17-29
CIBEREQUIPO	30-40
ARMAS	41-55
MODA	56-64
SERVICIOS EJECUTIVOS	65-71
CHIPS	72-76
ALOJAMIENTO	77-89
SOFTWARE	90-92
LISTA DE PRECIOS E ÍNDICE	93-96

COLABORACIONES

**C=CIBEREQUIPO AP=APARATOS S=SERVICIOS
AL=ALOJAMIENTOS V=VEHÍCULOS VR=VARIOS
SW=SOFTWARE CH=CHIPS AR=ARMAS M=MODA**

COLIN FISK (S)
DAVE HARMER (AP+C)
MIKE MASARATI (V)
MIKE POND SMITH (VR+SW+AR)
DEREK QUINTANAR (VR+SW)
MIKE ROTOR (C+AP+SW)
JOHN SMITH (AR)
KEVIN STEIN (AL)
WILLIAM TRACY (C)
KARL WU (M)
ANDREW STRASSMANN (C)
BEN WRIGHT (C+AP)
JEFF HEXTER (C+AP)
GLENN GODDARD (AP)
MARCUS PREGENT (C)

ILUSTRADORES

JUSTIN CHIN	SHON HOWELL
SCOTT RUGGELS	KARL WU (COLOR)
SANDY COLLORA	MIKE POND SMITH
BEN WRIGHT	OSCAR DIAZ

PRODUCCIÓN

DISEÑO DE TED TALSORIAN
MAQUETACIÓN: DIANA GOLDMAN, D. QUINTANAR
RECORTES DE MIKE MACDONALD
PORTADA DE MIKE EBERT © 1990
DISEÑO DE PORTADA: MIKE POND SMITH & MATT ANACLETO

DIRECCIÓN EDITORIAL

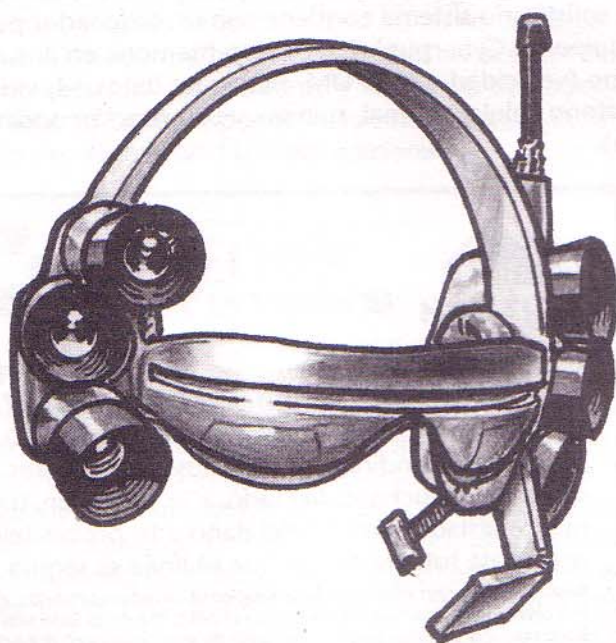
DEREK QUINTANAR, DIRECTOR EN JEFE
WILL MOSS, COLIN FISK, MIKE POND SMITH

EDICIÓN EN CASTELLANO

DIRECCIÓN: OSCAR DIAZ
TRADUCCIÓN: JUAN IGNACIO SÁNCHEZ
ADAPTACIÓN MAQUETA: DARÍO PÉREZ,
NIELSEN CASADO
IMPRIME: TALLERES GRÁFICOS PEÑALARA
I.S.B.N.: 84-88765-10-X
Dep. Legal: M-28907-1995

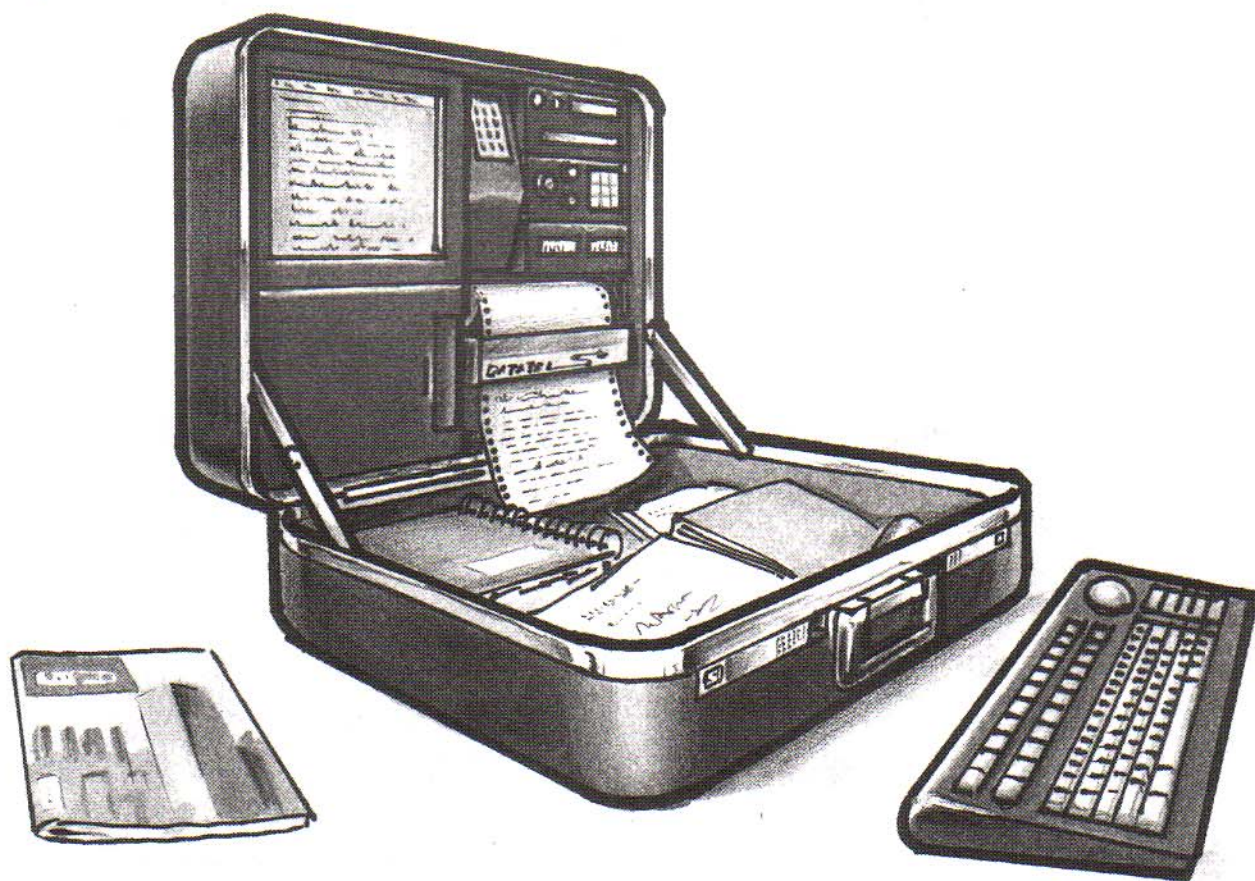
ELECTRONICA

Y Equipo Técnico



"Ya sean comunicaciones, seguridad, servicios de información o simplemente puro entretenimiento, el Chromebook de este año ofrece numerosos apartados de equipo personal para el cibernauta exigente. Si eres un Netrunner, asegúrate de hacerte con tu nuevo Traje Silencioso de Utilidades o tus sistemas de Seguridad de Terminal. Para los Rockeros, el Estudio Digital compacto de Telectronic puede ser justo lo que necesitabas. Hay enlaces digitales para armas y equipo potenciador para los Mercenarios y enlaces de Cibercámara para los Periodistas. Y, por supuesto, el sistema integrado de Comunicaciones de Oficina de Worldsat para el Ejecutivo atareado..."

—Carga de datos del Chromebook de enero de 2020



Maletín de Comunicaciones Avanzadas 8000 ed.

¡Mantente en contacto con tu negocio!

El nuevo Maletín de Comunicaciones Avanzadas de Datatel tiene el equipo necesario para poder mantenerte en contacto en cualquier lugar del mundo o en órbita. Este sofisticado sistema contiene con un ordenador personal de 48 Mhz (ver Ordenador de sobremesa, sección de equipo de Cyberpunk 2020), con memoria en línea y unidad de disco, enlazado a un Cibernódem portátil externo (velocidad +2, 20 UM, muros de datos +4, videomonitor, lector de chips). El sistema incluye también un teléfono celular normal, minifax y una función opcional de onda corta (añade 800 ed. para una radio de onda corta).



TRITECH

Detector de Pincha-Líneas 60 ed.

¿Quién está escuchando tu teléfono?

El económico detector de líneas pinchadas de Tritech mide cambios en la impedancia de la línea para informarte de cuando alguien está escuchando tus conversaciones. Las luces verdes, amarillas y rojas te dicen cuando la línea está limpia, está siendo escuchada desde una extensión o está pinchada. Este dispositivo no detectará la vigilancia sobre teléfonos celulares ni redes de fibra óptica.



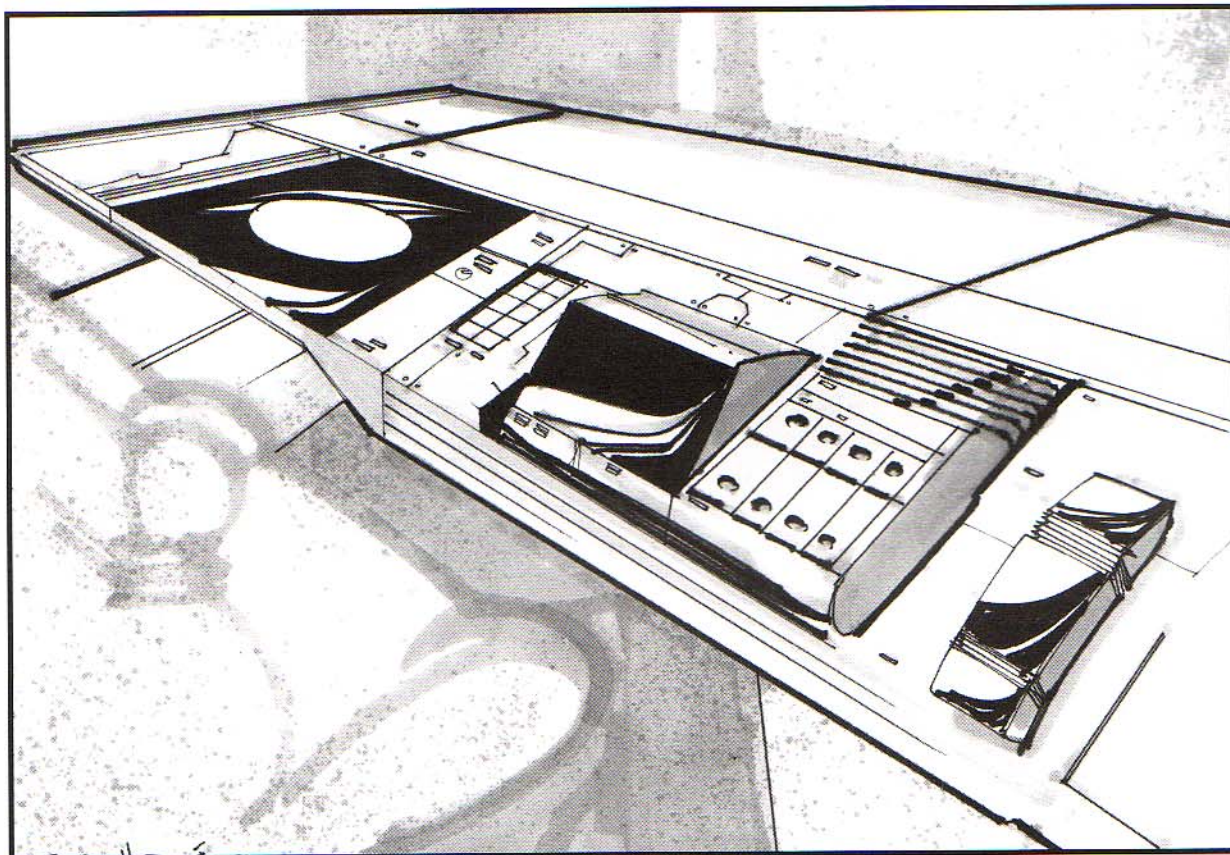
TRITECH

Linozap™ 350 ed.

¿La línea está pinchada? ¡Límpiala!

Simplemente pulsa el botón en la unidad y 50 Kv de electricidad fundirán los circuitos de cualquier dispositivo de escucha conectado a la línea. Un transformador aislado protege del daño a tu propio teléfono. Asegúrate totalmente de que tu línea es segura.

Aviso: la destrucción intencionada de propiedad privada es un delito, e interferir con una intervención telefónica legal es un delito mayor. El fabricante no condona ninguna actividad ilegal ni uso ilegal de este dispositivo. El fabricante no asume ninguna responsabilidad por el daño causado a líneas telefónicas por el uso de este producto.



Equipo de Comunicaciones de Oficina

1000 ed.

¡Lo definitivo en comunicaciones corporativas!

El sistema integrado Teléfono Celular/Fax/Contestador de Worldsat permite que el ejecutivo emprendedor controle y dirija sus comunicaciones fácil y eficazmente. El contestador evita que te pierdas esas llamadas importantes gracias a un mando a distancia sin zumbador, y también tiene una alarma de fax a distancia. Un dispositivo de conmutación incorporado selecciona automáticamente entre transmisiones de fax y de voz, evitando la molestia de oír el tono de fax cuando descuelgas el teléfono. La función celular puede llevarse en una cuenta celular estándar, proporcionando acceso en cualquier lugar en el que se disponga de servicio. Y el informe impreso de transmisión registra todas las llamadas de fax con comprobación de errores, todas las llamadas de voz, incluyendo el número al que se llamó y el tiempo de conexión y todas las llamadas entrantes, ya fueran de fax o de voz. El sistema también puede incluir un intercomunicador de vídeo por un pequeño coste adicional. El sistema de vídeo de oficina son 1100 ed. adicionales.



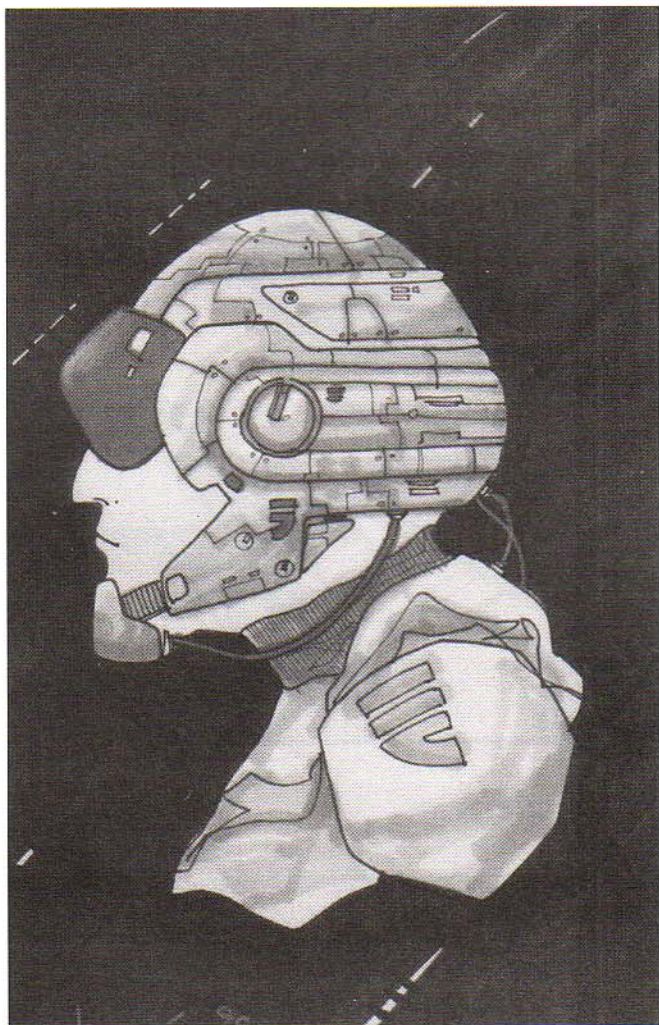
**CHECKER
SYSTEMS**

Llamataxis

150 ed.

¡Nunca te vuelvas a quedar tirado!

Checker Systems Incorporated anuncia su nuevo Llamataxis celular. De sólo 7cm x 5cm x 1 cm, es ligero, cómodo y práctico. Aceptado en 26 países miembros, el Llamataxis llama automáticamente al taxi libre más cercano a tu situación, garantizando un servicio inmediato. Simplemente enchufa la unidad en cualquier puesto DataTerm (que se encuentra en aeropuertos y en los hoteles principales) y los números de llamada y las frecuencias locales se cargarán en su memoria. Cuando necesites un taxi, simplemente levanta el seguro y pulsa el botón de llamada. El taxi libre más cercano aparecerá de inmediato (1D6 minutos) para llevarte a tu destino. Nunca te preocupes tampoco de andar buscando cambio, ya que el Llamataxis procesa automáticamente la tarificación del trayecto, incluyendo la propina (cada mes se te enviará un resumen desglosado). Tarifa adicional de activación: 10 ed./mes más tarifas de los viajes.

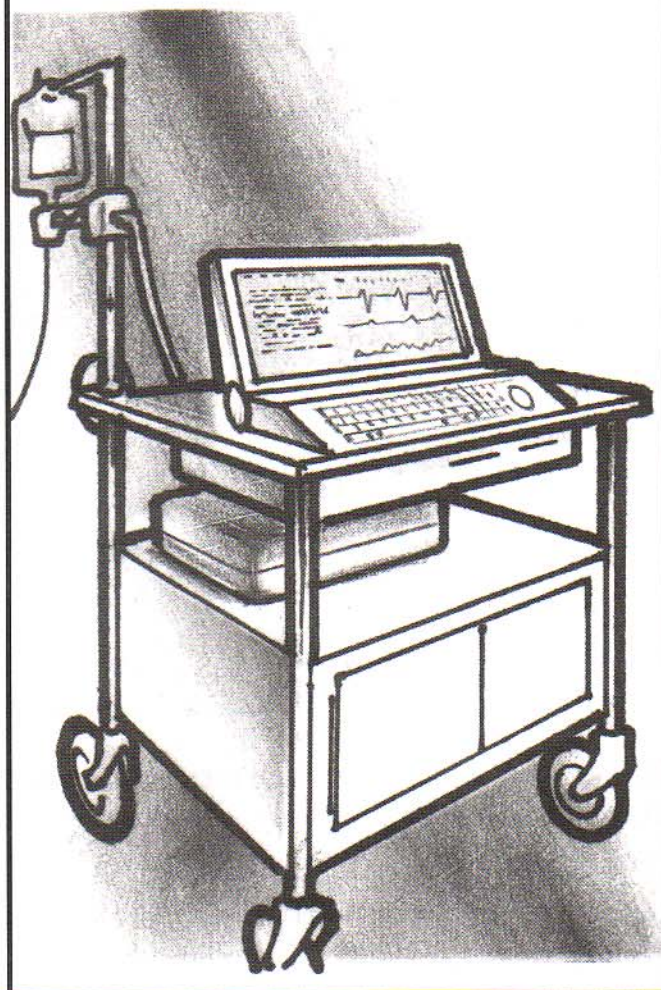


Microtech HEADGEAR™ CYBERMODEM TECH

HEADGEAR™ Casco de Cibernódem 4100 ed.

¡Elegancia en forma y funcionalidad!

Este casco, moldeado por inyección y resistente a impactos (CP 16) alberga un sofisticado ciberterminal equipado con traductores de reflejos, conectores interface neuronales y programas controladores de utilidades. HEADGEAR™ también contiene un sistema de visualización frontal de información y un enlace de radio. Peso 4-4,75 kg. Consulte a su distribuidor Microtech para más detalles. (Terminal de sobremesa, UM 10, Velocidad +2, Muros de Datos +2).

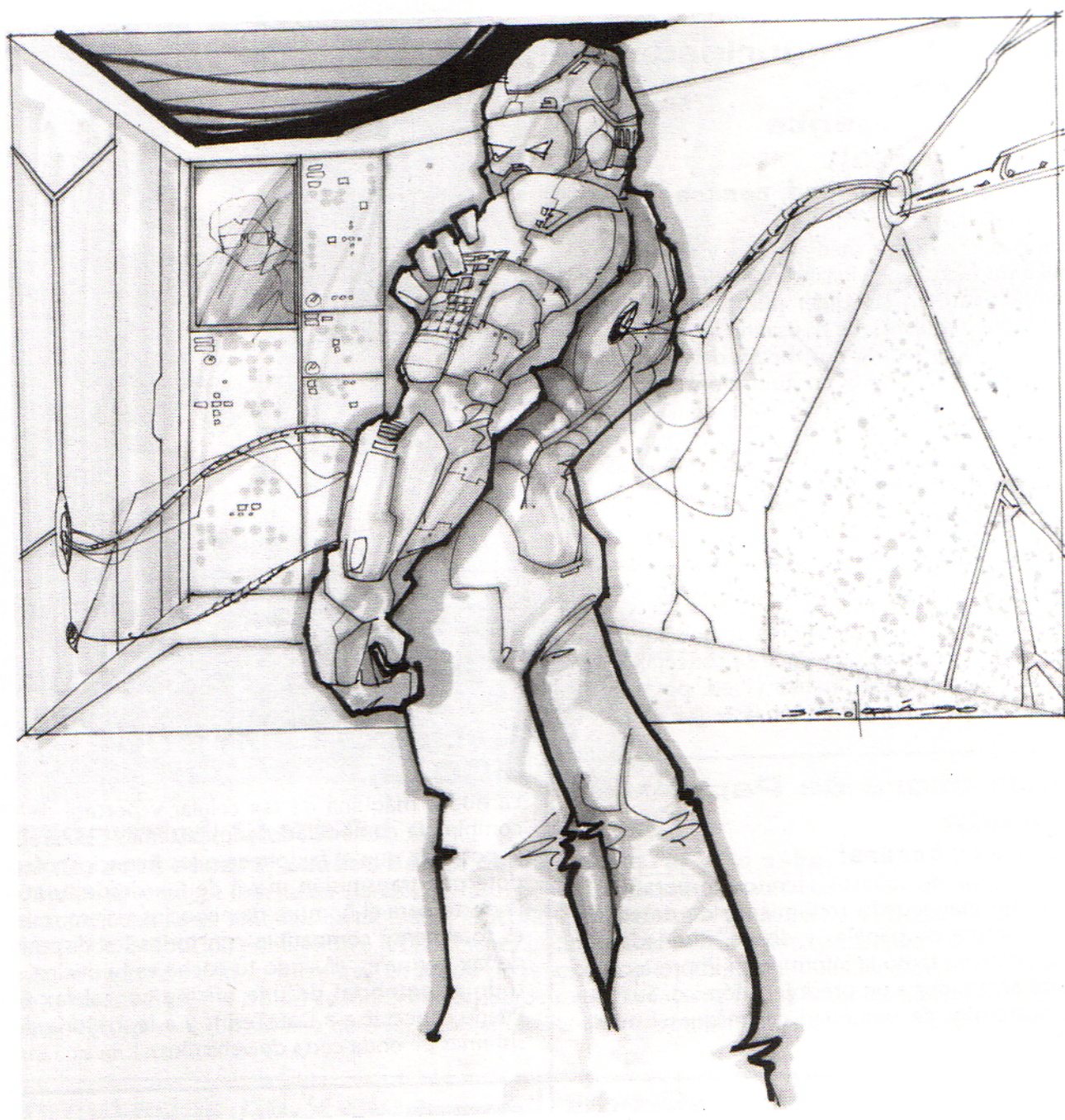


BODYWEIGHT Sistemas de Preservación de Vida

Soporte Vital® 500 ed.

¡Ningún Netrunner debería estar sin esto!

La última opción de apoyo de Bodyweight. Cuando este aparato se conecta a un ciberterminal, un biomonitor observa el estado del usuario, controlando un gotero intravenoso para la alimentación y un catéter para ocuparse de las funciones corporales. Este sistema es relativamente pequeño (del tamaño aproximado de un monitor de PC) y puede mantener el cuerpo en marcha durante aproximadamente 72 horas de trabajo constante dentro de la Red. Peso 1,3-2 kg.



Traje de Utilidades y Cibernódem para Netrunners™
6300 ed. (Terminal sobremesa, UM 20, Velocidad +1, Muros Datos +3),
7800 ed. (Terminal celular y opciones Traje de Camuflaje Infrarrojo)
¡Sencillez ambulante con potencia compacta!

Un sistema de cibernódem totalmente funcional para netrunners en una configuración lista para la acción. El cuello alberga los traductores de reflejos y los conectores de interface neuronales del terminal. Las superficies de control, un banco de memoria de 20 UM y un teclado están situados en los brazos y los programas de utilidades/interface se cargan en un procesador montado en el cinturón. Todos los sistemas están conectados por cables de fibra óptica que corren a través del traje corporal de kevlar de varias capas (CP 12, disponible en numerosos estilos, colores y tejidos; incluyendo tejido de camuflaje, absorbente de luz y reductor de infrarrojos). En el paquete se incluyen un biomonitor y un enlace de comunicaciones por radio de banda ancha. Muy popular entre programadores de asalto y comandos. Peso 3,25 kg.

Sistema de Seguridad para Puertas Cierreinteligente 250 ed./nivel

Si conoces la seguridad, conoces Cierreinteligente™.

¡Detén esas entradas a medianoche, y mantén bajo control a tus fuerzas de vigilancia! Puede instalarse un Cierreinteligente en cualquier puerta, caja fuerte o terminal, que requiere que el usuario se enchufe físicamente en la cerradura por medio de un cable de interface y comunique la combinación correcta (u otros datos exigidos) para que la cerradura se abra. Una opción adicional, por 220 ed., exige que un guardia se conecte a ciertas horas preestablecidas o, si no, sonará una alarma policial.



Mini-impresora 125 ed.

Igual en tamaño a los ordenadores de bolsillo o a los ciberterminales portátiles a los que se conecta. Utiliza papel de registro de 150 metros (1 ed. por rollo) y una diminuta cabeza de impresión láser.

Destruidora de Papel 500 ed.

¡Controla tu basura!

Evita la pérdida de valiosos secretos corporativos a causa de un inadecuado tratamiento de desechos. Esta destruidora de papeles y discos, diseñada por Arasaka, destruye tanto la información impresa como discos de ordenador a un precio económico. Sus funciones avanzadas de seguridad evitan que el operador sufra daños.

Autodesconexión 330 ed.

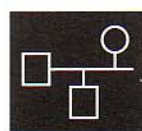
¡Esto que estás leyendo puede salvarte la vida!

¿Preocupado por que alguien haya deslizado un Lavado Cerebral en tu archivo bancario, dispuesto a freírte la próxima vez que compruebes tu balance? (Si no estás preocupado, deberías.) Entonces, la nueva Autodesconexión de MinFac es el hardware que necesitas. Estos conectores analíticos te desconectan automáticamente cuando detecta cualquier corriente más fuerte que una señal de datos. Malas noticias para los Netrunners, sin embargo: la circuitería adicional que deben atravesar las señales ralentizan la Tirada de Iniciativa de Netrunning del usuario en -5.

EBM EUROBUSINESS MACHINES CORPORATION

Carfaxx® EBM 2002 500 ed.

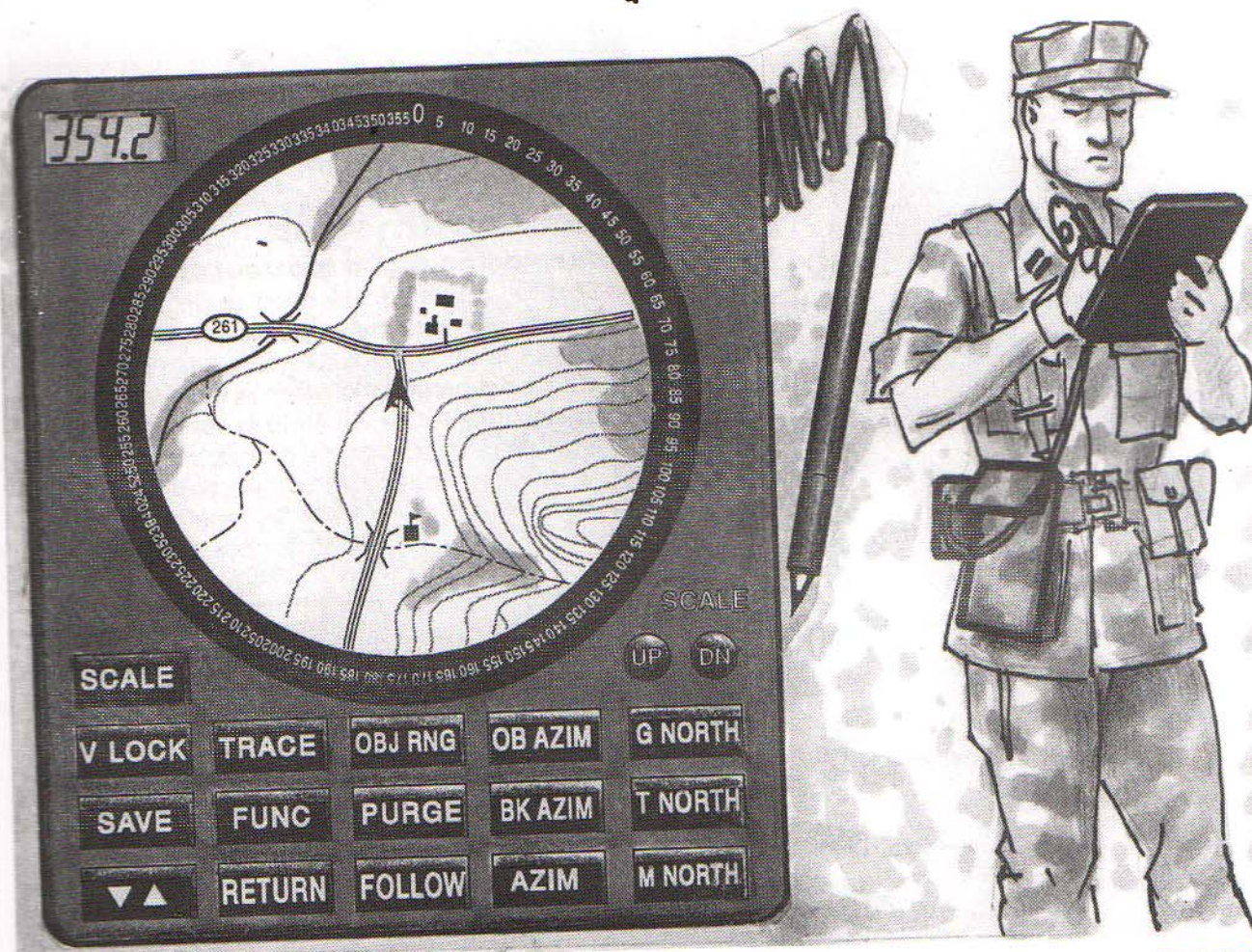
La nueva máquina de fax celular y portátil de EBM combina la comodidad de los sistemas celulares con la potencia que el fax ofrece a los negocios, ofreciéndote una transmisión móvil de fax desde tu coche. Perfecto para el hombre de negocios viajero, este fax es totalmente compatible con todos los dispositivos de fax normales. Cuando tu coche es tu oficina, dale todo el potencial de una oficina con el fax EBM. Puede conectarse a DataTerms y a la mayoría de los sistemas de onda corta de vehículos.



**Teletronics®
Teletronics
Teletronics**

Escáner de Sonar 50 ed. **Nunca te quedes atascado en la oscuridad.**

El Ranger de Teletronics es un sensor de sonar portátil con doble función. En primer lugar, mide con precisión la distancia al obstáculo sólido más cercano, así como sus dimensiones. En segundo lugar, sirve como detector de movimiento dentro de un radio de 120 m. Peso 0,2 Kg.



500 eb.

Cartógrafo® DataTel

Es tarde, está oscuro, ¿sabes dónde estás? DataTel sí lo sabe.

El Cartógrafo sirve como ordenador portátil de rastreo inercial, preprogramable con las dimensiones exteriores de una zona, además de símbolos cartográficos especificados. Marcará el avance a través de terreno desconocido, mostrando la posición en relación a las posiciones inicial y actual. El recorrido, y cualquier zona circundante anotada, se registrarán en su memoria. En modo de retroceso, el Cartógrafo proporciona aviso por medio de señales sonoras, visuales o ambas cuando el recorrido de regreso se desvíe de los datos introducidos. Peso 1 Kg. Nota: por 400 ed. más, un sistema de enlace con el satélite NavStar puede determinar tu verdadera posición en la Tierra con un error de 10 m.

Conmutador de Visión para Netrunners 135 ed.

¡Nunca bajas la guardia!

El Conmutador de Visión para Netrunners permite que el netrunner 'conmute' de su posición percibida en la Red a la realidad y luego volver con sólo un pensamiento. Una buena forma de comprobar la situación cuando estás en la Red durante una situación de crisis. Cuando estés 'conmutado' en la realidad, la señal del netrunner permanece donde estuviera, y sigue siendo vulnerable a las medidas antiintrusos dentro de la Red. La visión de la realidad se proyecta sobre una "ventana" de 2m x 2m en la Red, ofreciendo la vista que el Netrunner vería normalmente por sus propios ojos.

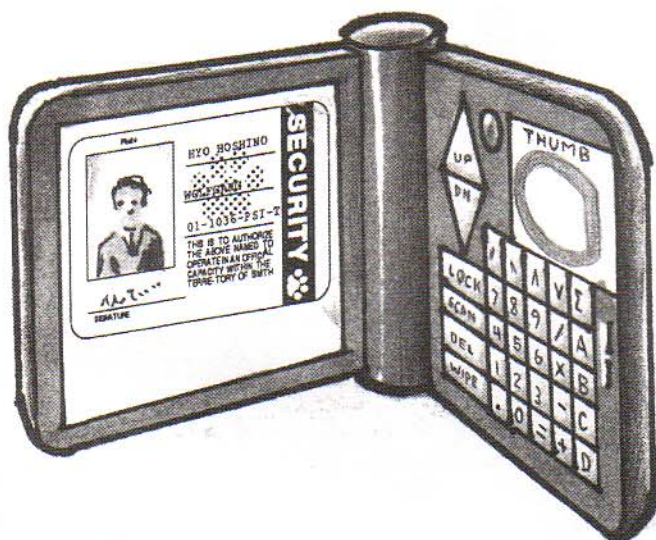
Sistema de Seguridad para Terminales

400 ed (huella de pulgar)

1000 ed (retina)

¡Guárdate tu terminal para ti solo!

Este Sistema de Seguridad para Ciberterminales se compone de un escáner de huella del dedo pulgar que se conecta a la CPU del terminal. A menos que se utilice una huella preprogramada, el terminal no funcionará. Un monitor secundario comprueba el flujo de sangre, para que no se pueda usar un pulgar amputado. La versión más avanzada utiliza un escáner de retina (si el sujeto tiene ciberópticos, comprueba el número de serie del óptico).



DataTel

Cartera Imagen 100 ed. **Información en un momento!**

De DataTel, un sistema electrónico de transporte de documentación totalmente autosuficiente. La Cartera Imagen es la onda del futuro: presionando la huella del pulgar del propietario sobre la tapa, las imágenes de los documentos se visualizarán sobre la superficie de la cartera uno por uno (el propietario puede especificar documentos concretos). A continuación pueden escanearse ópticamente las tarjetas de registro, tarjetas de identidad y de otros tipos. Peso: 0,1 Kg.



Visor de Noticias 100 ed.

Siempre al tanto de la información en el mundo actual.

El Visor de Noticias es el sistema de carga de datos portátil de WorldSat, también conocido como la "Consola de Noticias". Pueden supervisarse las noticias preferidas conectándose mediante la huella del pulgar. Entonces, el sistema revisará las historias en el orden deseado, trabajando a partir de un menú de titulares de historias. También puede ajustarse para que avise al usuario sobre las últimas historias (examinando las frecuencias de emisión de las corporaciones periodísticas buscando sus códigos de "alerta" característicos). Peso: 0,1 Kg., tarifa de alquiler 2 ed. a la hora.



Baquetas Inteligentes DPI

800 ed.

Lleva la batería a la era del silicio.

Este nuevo instrumento cibernético hace que la batería entre en la era del silicio. Las Baquetas Inteligentes consisten en dos dispositivos táctiles, similares a baquetas y que se sujetan con las manos, unos cables que conectan las baquetas con una unidad de sintetizador transportable en el cinturón, y cables de interface para conectar la unidad de sintetizador a los conectores del músico. El resultado es un +1 a la habilidad de Tocar Batería, pero con la ventaja adicional de ser un sintetizador: se puede programar y acceder a cualquier sonido de percusión golpeando con una 'baqueta' sobre una superficie sólida (tambores, paredes, cabezas). El sintetizador tiene un enlace de radio para amplificadores o altavoces. Los precios de venta al público pueden variar.

Somnífero 85 ed.

**Todos necesitan descansar;
ialgunos sencillamente lo
necesitan más deprisa!**



El Somnífero de Tritech, también conocido como "El Sueño Ruso", se compone de un pequeño dispositivo con electrodos que se colocan sobre cada párpado y la nuca. Entonces, una pequeña corriente atraviesa el cerebro poniendo a una persona directamente en un sueño profundo. Los usuarios pueden conseguir el sueño de toda una noche en dos o tres horas. Si no se desconecta por medio del temporizador integrado, el usuario despertará por el hambre. Peso inferior a 0,5 Kg.

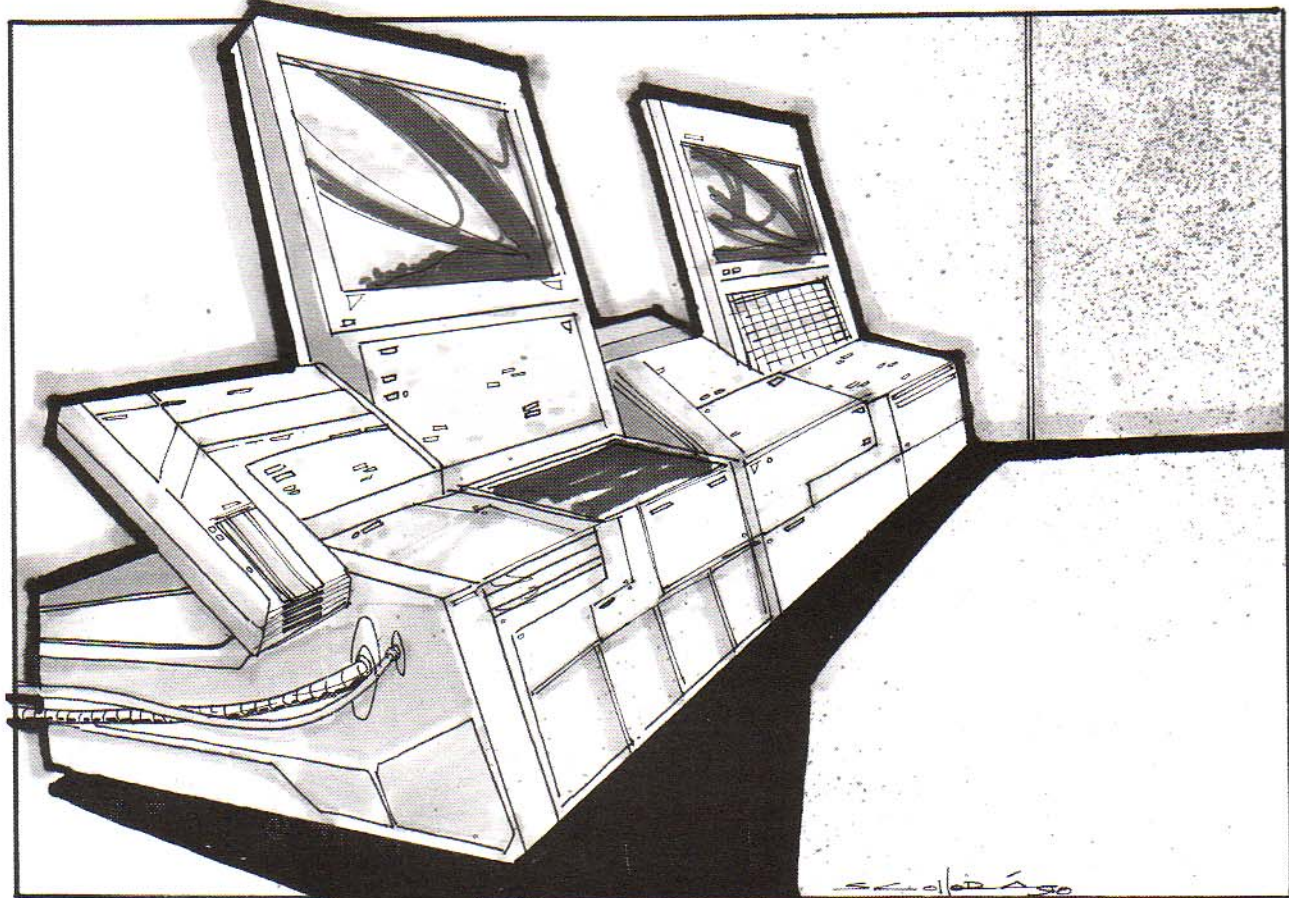
Ropa Ignífuga

¡Incombustible y de la última moda!

Línea Salamandra: Lo nuevo de Modas Salvajismo, la primera línea de ropa ignífuga de moda. Abrigos, chaquetas, pantalones y sombreros que no pueden arder. ¡Haz que tu estilo equivalga a tu seguridad con la Línea Salamandra de Salvajismo! Costes básicos: Multiplicar por el Estilo, como en CYBERPUNK 2020, pág. 68

Gabardina	110 ed.
Chaqueta	100 ed.
Camisa, sombrero	65 ed.
Falda, pantalones	75 ed.
Abrigo	250 ed.

Efectos en el juego: Este vestuario actúa como protección con CP 20, únicamente contra el daño por FUEGO.



Estudio Digital de Grabación

12.000 ed.

¡Graba tus propios chips de audio!

El grabador digital de chips de calidad profesional de Teletronics graba simultáneamente hasta diez chips. La función de frecuencias de banda ancha le da al T-2020 una grabación en toda la gama de entre 20 y 65.000 Hz con un 0,00001% de distorsión armónica total. Un mezclador SMPTE multipistas de dieciséis canales le proporciona al músico en solitario la capacidad de sonar como un grupo entero. El T-2020 está aprobado por el Gremio Mundial de Músicos y fue utilizado por Sarah O'Connor para producir su reciente éxito *Loving at the Speed of Light*, que llegó a la lista del Top Ten. Totalmente compatible con SmartMIDI, el T-2020 utiliza lo último en circuitería de mezclas para equilibrar el sonido y tecnología de muestreo de grabación para garantizar que las copias duplicadas estarán libres de errores ¡en un 99,999%!

Diagnosis Digital de Armas 500 ed.

El modelo avanzado de arma inteligente de Techtronica, el dispositivo de Diagnosis Digital de Enlace (también conocido como el Chip Inteligente DDE) supervisa el estado de tu arma inteligente y envía las lecturas a tu ciberóptico con función Pantalla Times Square. La información incluye los proyectiles disparados, la temperatura del cañón y el estado de mantenimiento del sistema de disparo del arma. En caso de encasquillamiento, esta opción informará automáticamente al usuario del problema, añadiendo +2 a la tirada de TEC para desencasquillar el arma.

Controlador de Arma Inteligente DDE 720 ed.

¡Tu arma nunca está fuera de tu alcance!

Esta unidad, una opción de DDE, consiste en un chip vocalizador, un procesador de reconocimiento de voz y un micrófono de pastilla en miniatura. El arma puede darle a su usuario los datos por medio de ciberaudio en lugar de con Times Square; además, el propietario puede programar el arma inteligente para que sea activable vocalmente (¡no se necesita cable!). Ejemplo: Si a un mercenario se le ha caído el arma, y está apuntando al blanco (una probabilidad de 1 entre 6), ¡puede ordenarle que dispare!

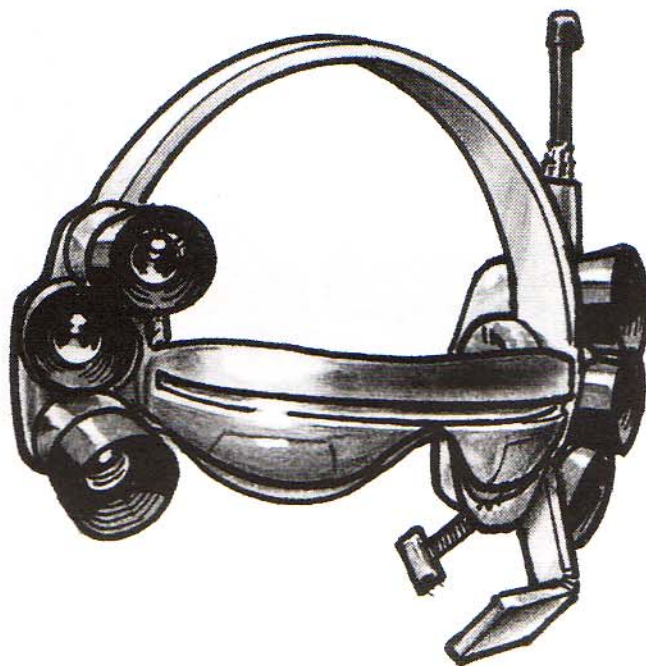


MICROCYBERNETICS

Cibercámara EX-1 1200 ed.

Ningún periodista debería pasarse sin esto.

La Cibercámara EX-1, una cámara de noticias fija a la cabeza y de formato múltiple, tiene conexiones de interface que permiten la sincronización visual con ciberópticos y ciberaudio, además de gráficos, logos y montaje sobre el terreno de cintas y imágenes en directo! Recomendado por los técnicos de Net 54 y producido por Raven Microcyb sobre un diseño de Nikkon America. Peso 2,2 Kg.



Creainsignias ID 500 ed.

¡Hazte tus propias insignias de identificación!

Perfecto para una pequeña corporación o club, el Creainsignias ID de Danshi produce insignias de calidad profesional, de plástico macizo, tarjeta-llave o identificación con foto. Actualiza tu seguridad por un precio bajo y económico y protege a tus empleados. Una sola unidad, sencilla y fácil de usar deja que tu personal de seguridad se preocupe de la seguridad, no de tareas administrativas. Por 200 ed. adicionales puedes añadir el sistema de arma inteligente Cortagalletas™ de Tennerec LTD (Soldado de Fortuna, pg. 22) para conectarlo a los identificadores de Danshi.

Alto Explosivo Detcord 900 ed./paquete

¿Tienes que entrar deprisa?

Cordón detonante: Utilizado principalmente para las situaciones de rescate de rehenes, el cordón detonante es un sistema de apertura rápida, que contiene cargas explosivas en forma de tiras. Puede utilizarse para volar agujeros de precisión a través de puertas, acero y ladrillo y se detona mediante un botón controlado por cable en cada paquete de 10m.

Efectos en el Juego: atraviesa blindaje de CP 40 como una lanza térmica en 1 turno.



CYBERMATRIX

Pistolera de velocidad 100 ed.

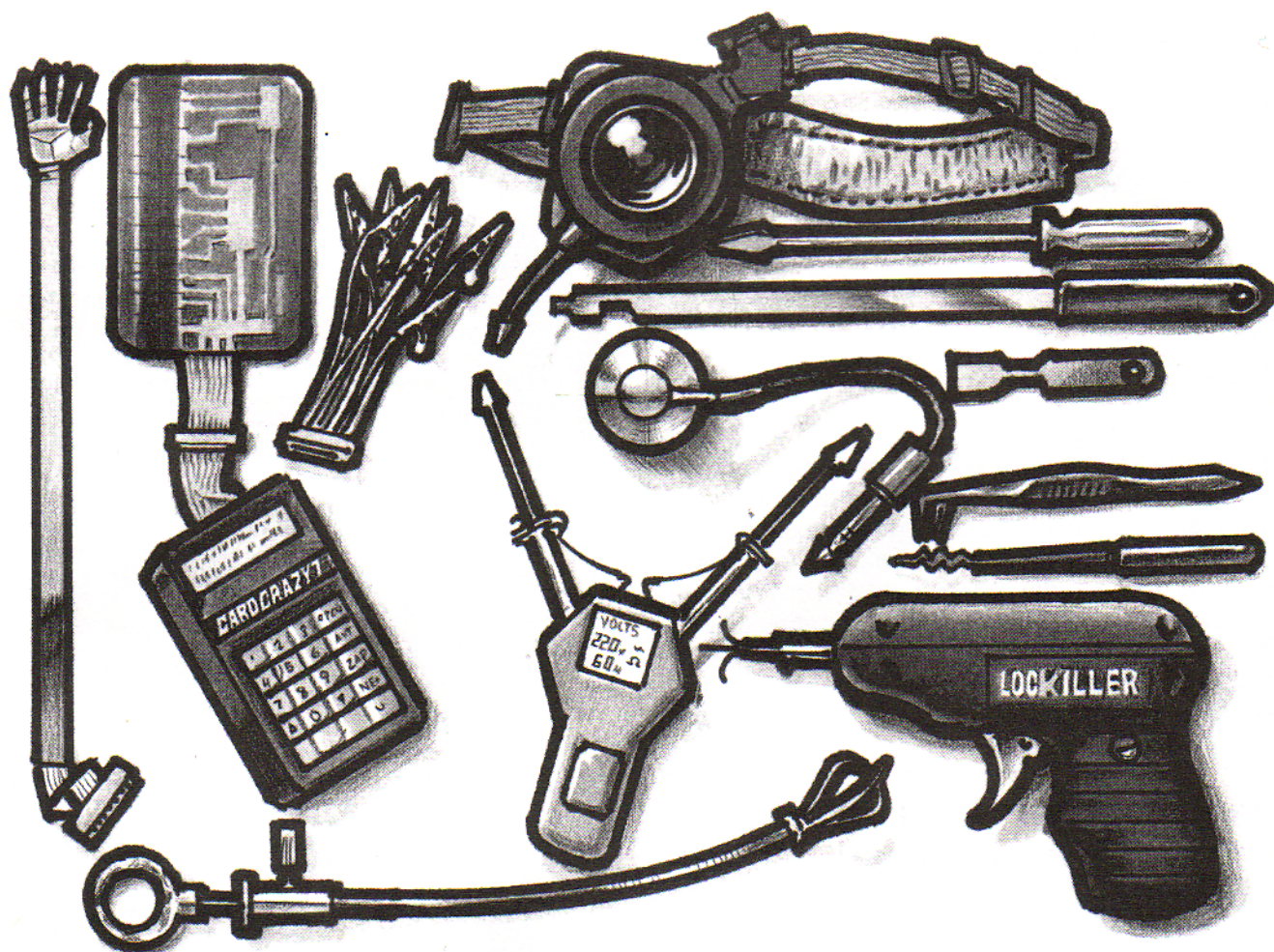
En el 2020 hay dos tipos de personas: los rápidos y los muertos.

Pistoleras SacaRápido™: Sé tu propio John Wayne con las nuevas pistoleras activadas por muelles de CYBERMATRIX. Disponible en muchas configuraciones, incluyendo de cadera, de hombro, pierna y espalda. ¡Además, el siempre popular Lanzamano les dará a tus enemigos una pequeña sorpresa que guardas en la manga! (Suma un +1 adicional a la Iniciativa cuando declares un desenfundado rápido).

Mobiliario de Espuma Templada 80-140 ed por mueble

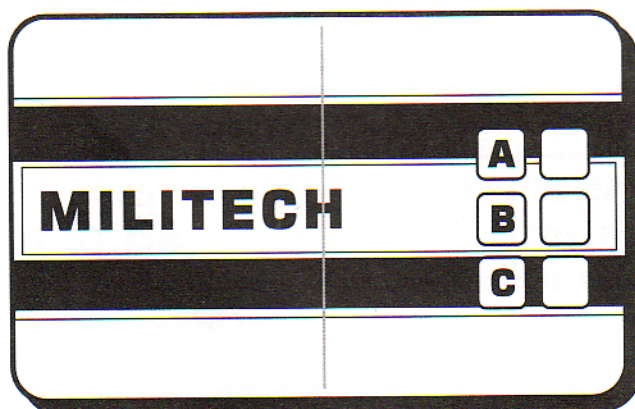
¡Para el apartamento del Megacentro o sólo por diversión!

Muebles de espuma que se moldean para el usuario individual. Da una sensación similar a un gel firme y estable. El peso varía.



Equipo Avanzado de Retirada de Alarmas 290 ed.

Este paquete contiene dispositivos de intrusión de la última generación, incluyendo disruptores de circuitos insertables, un analizador de puentado, sondas lógicas, reflectores de microondas, placas de absorción de ultrasonidos y herramientas de manipulación microscópica. Usar el equipo añade +1 a todas las tiradas de TEC contra cerraduras de tarjeta/vocales, escáneres de seguridad y sensores de movimiento. Peso 3 Kg.

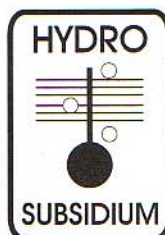
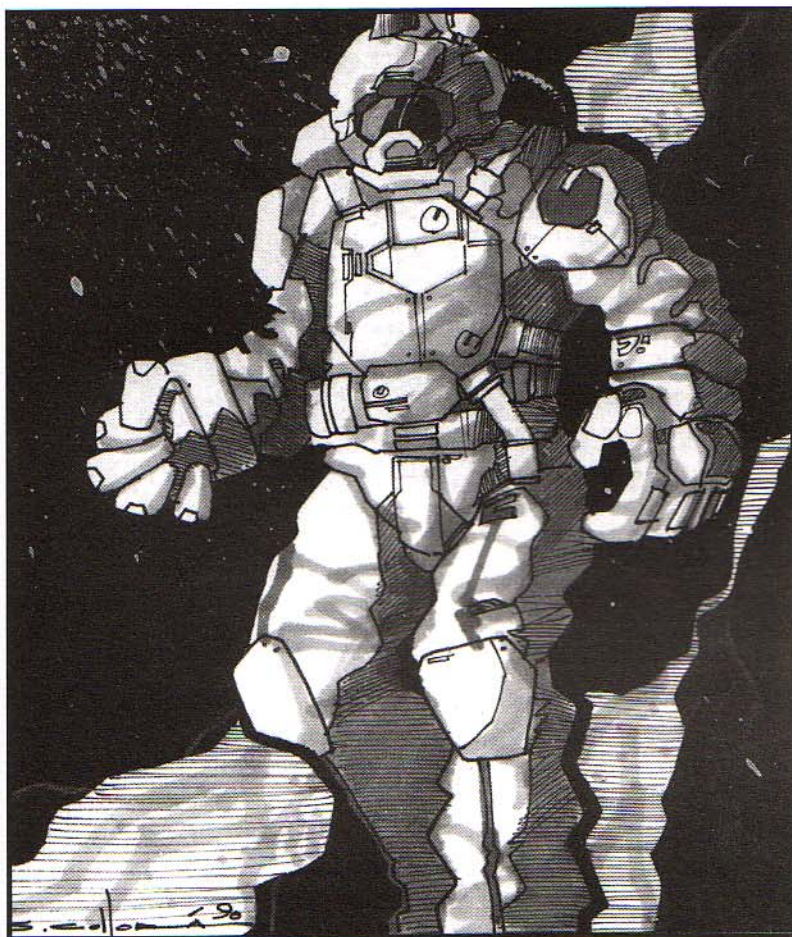


Alarma Corporal Personal 400 ed.

más 300 ed./mes y munición y tarifas médicas en la recogida.

¡Que no te vuelvan a coger solo!

Originariamente desarrollada para guardias de cárceles y perfeccionada por Militech, la alarma corporal personal ahora está a disposición del público. Similar a una Tarjeta de Trauma Team, esta unidad funciona por activación manual. Simplemente rompe la tarjeta y el escuadrón de seguridad contratado más cercano llegará para evacuarte desde las inmediaciones del peligro. La munición y las tarifas médicas son un plus nominal.



Traje de Buceo 6000 ed.,

más 100 ed. por una botella de 30 min. de MLR (durante una bajada pueden llevarse hasta 4 botellas)

¡El traje que fijó el récord mundial!

El 13 de julio de 2011, Bryan LeShawn buceó hasta 3.854 m. en el buceo con traje independiente más profundo jamás registrado. ¿Su ventaja? El Traje Poseidón de Respiración de Fluido. El medio líquido respirable iguala la presión en los pulmones, evitando los antiguos problemas de buceos muy profundos. Bucea donde nadie ha ido nunca. Explora galeones hundidos desconocidos. Pasea por las cubiertas del Titanic. El Traje Poseidón puede llevarte más profundo que cualquier otro método de buceo existente y únicamente lo produce el Hidrosubsidio. La profundidad máxima recomendada es de 3.000 m.

Nota: hay un 20% de probabilidad de que una persona no pueda tolerar el medio líquido respirable y de que, por lo tanto, no pueda usar el traje. Además, un buzo tendrá un -2 en su característica de Tipo Corporal durante una hora después de la zambullida mientras se reajusta su sistema respiratorio.

GIBSON

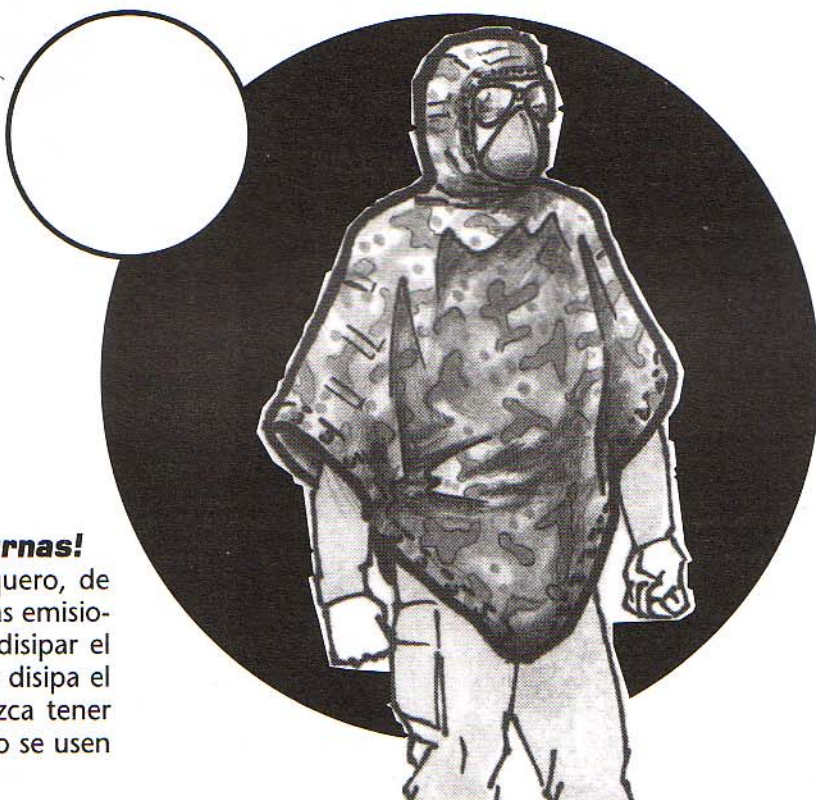


BATTLEGEAR®

Capa de Combate IR 450 ed.

¡Indispensable para misiones nocturnas!

Una prenda holgada, similar a un chubasquero, de Equipos de Combate Gibson, que absorbe las emisiones infrarrojas hasta que el usuario pueda disipar el calor corporal sin peligro. Entonces, la capa disipa el calor de forma aleatoria para que no parezca tener origen humano. (-5 a Advertir/Notar cuando se usen infrarrojos.) Peso 2 Kg (CE 2).





Bolsa de Chapoteo 65 ed.

Un baño de estilo 'saco de dormir' para su uso en situaciones de gravedad 0. El usuario se pone un respirador, se mete en la bosa, la sella y la llena de agua a través de una válvula especial. Después de desaguar en los tanques de reciclado de tu estación, aclarar con el desinfectante incluido. Peso: 2 Kg.

Equipo de Viaje 150 ed.

¡Te tiene preparado para cualquier viaje!

El Equipo Completo de Viaje contiene todo lo que necesitarás para una noche de estancia. Ligero, cómodo y económico, el equipo contiene un saco de dormir, un cojín inflable, equipo de primeros auxilios, bolsa de transporte de nailon, linterna, utensilios de aseo y seis pijamas desechables; justo lo que necesitas para mantenerte impecable cuando estás fuera de casa. El paquete entero sólo pesa 5 Kg. 10 pijamas adicionales, 10 ed.

Ducha-en-Lata 3 ed.

¿Alguna vez has tenido que pasar la noche en un cubo reducido, al lado de un aeropuerto saturado porque tu avión se ha retrasado? ¿Alguna vez te ha cabreado la inexistencia de duchas en esas condiciones? Ducha-en-Lata es la respuesta. Simplemente pulverízate con la espuma patentada, desinfectante/desodorante y 100% segura, quítatela con un trapo, ¡y estás listo para salir!

Panel Solar-Eléctrico Power Grid®

100 ed.

¡Energía sin enchufes!

¿Tienes que conectar algo, pero no tienes acceso al fluido? El nuevo panel solar de Power Grid Inc. es lo tuyo. Coloca al Grid® en una ventana soleada, conéctale cualquier aparato doméstico de 110V y proporcionará corriente gratis. O conecta varios entre sí con los adaptadores incorporados. Cada panel alimenta un dispositivo de 110 voltios y puedes enchufar la parrilla total a un cable alargador central (25 ed.) para alimentar gratis todo un apartamento.

Armadura Medieval 3500 ed.

¡Posee tu propia armadura!

Ten tu propia reproducción personalizada de una armadura auténtica, hecha a tu medida con acero moderno (CP 14, CE 6). Un complemento estupendo para tu salón, ¡o para llevar a fiestas en la Zona de Combate! Se dispone de dos modelos, Normal para el uso habitual y Maximillian para los que quieren un estilo de acero afilado (10.600 ed.).

Cigarrillos con Sabor

¡NUEVOS! ¡De Biotechnica!

Prueba la última creación de Biotechnica, con tabaco auténtico de ingeniería genética. La línea especial de cigarrillos con sabor de Biotechnica promete un prolongado placer al fumador. 2 ed./paquete, 15 ed./cartón.

Se dispone de los siguientes sabores:

HOMBRE DE VERDAD: Jalapeño

ALPES SUIZOS: Chocolate

ITALIANO: Pizza

EXPLORADOR: Buey ahumado

VERDES CAMPOS: Fresa

HAIGHT STREET: Hachís

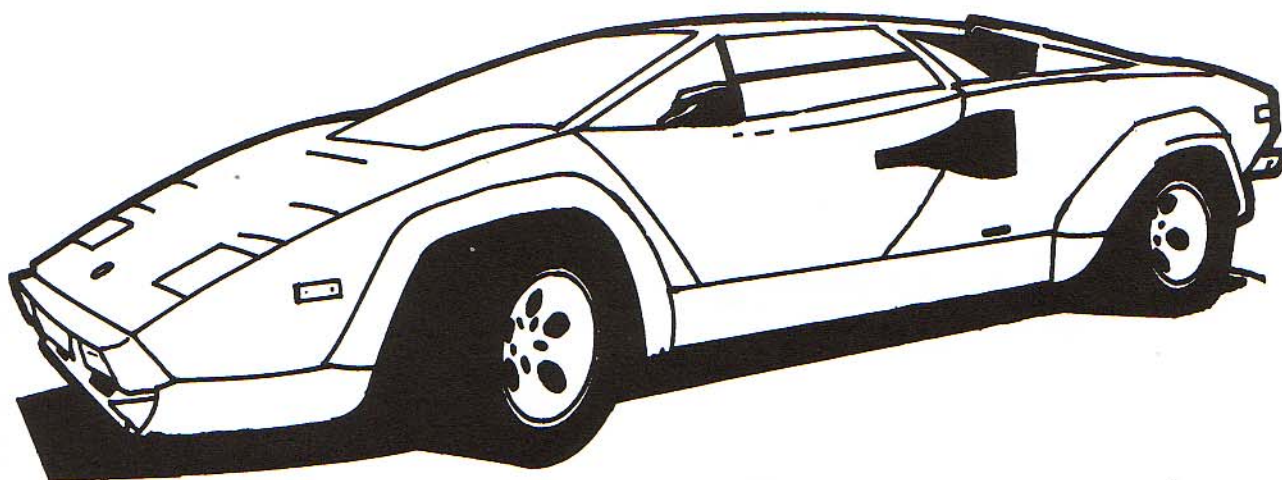
Bar-en-una-Maleta 100 ed.

¡Fiesta en la Carretera!

El Bar-en-una-Maleta tiene todo lo que deseas para una fiesta alejado de las multitudes. Dos litros de licores y refrescos, más un mostrador de menús e instrumentos de mezclado te permiten ofrecer una fiesta de estilo ejecutivo para hasta diez personas. Estupendo para el hombre de negocios viajero, o para una fiesta privada para dos.

Vehículos

NUEVOS DISEÑOS DEL 2020

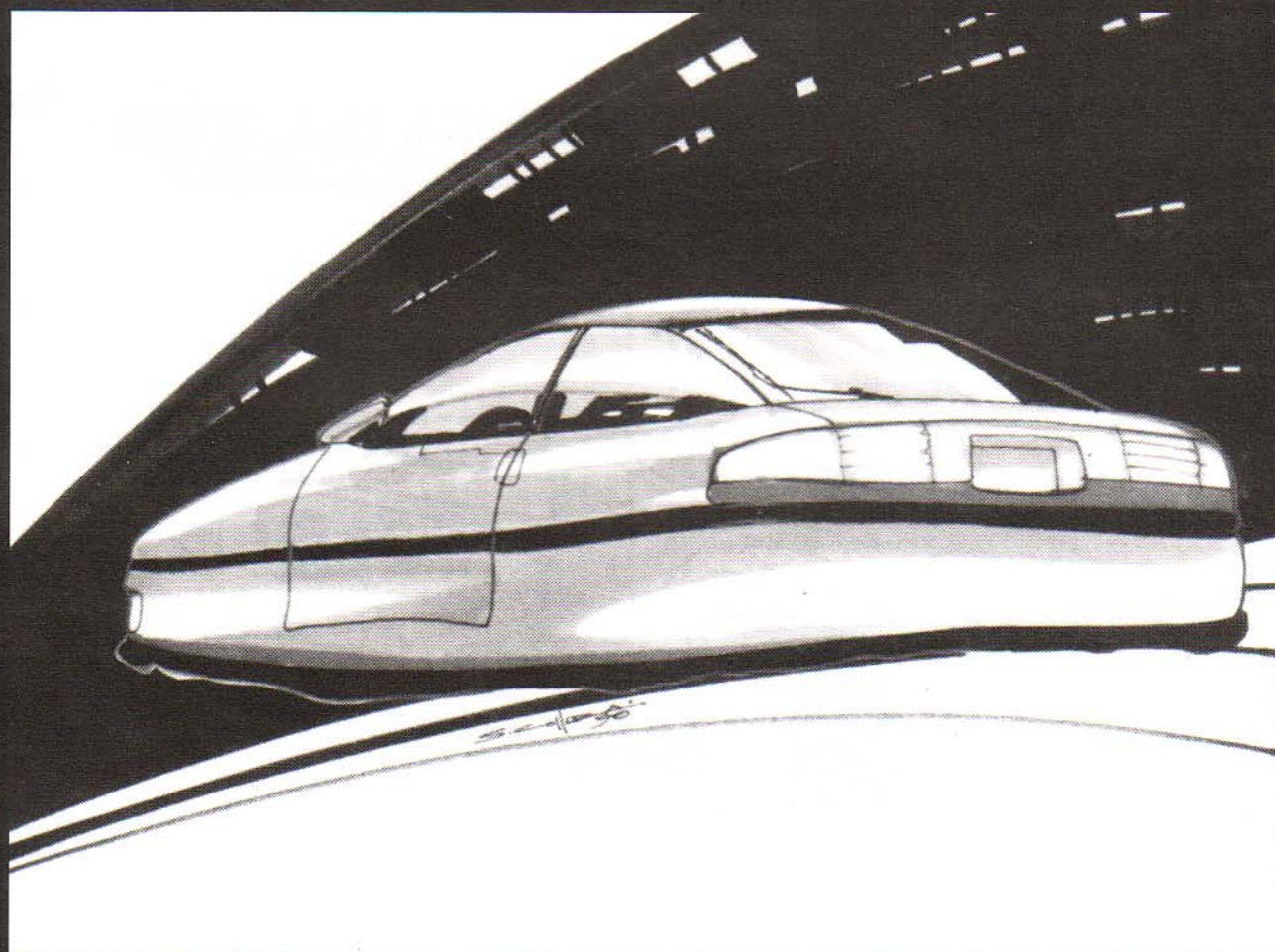


Réplica de Countach propulsado por CHOOH_2 • 53.000 ed.

“Tienes que llegar allí de alguna manera, incluso en el futuro lejano. Pero puedes tener muchas opciones para llegar allí. En estos días, tenemos cibermotos elegantes y choppers para los Nómadas. Deportivos de gran potencia para Ejecutivos y Mercenarios. Aerodeslizadores de combate, helicópteros y vehículos de asalto para Policías, Periodistas y profesionales del combate. Y por último, horrores postapocalípticos de la carretera como el temido Punknaught, azote de la autopista y terror de la carretera general. Todo está aquí; sólo tienes que tener agallas y euros para pedirlo...”

**-Mister Ice
Jefe de Diseño, Technix Inc.**

CASCADE



Bensen Cascade

58.000 ed.

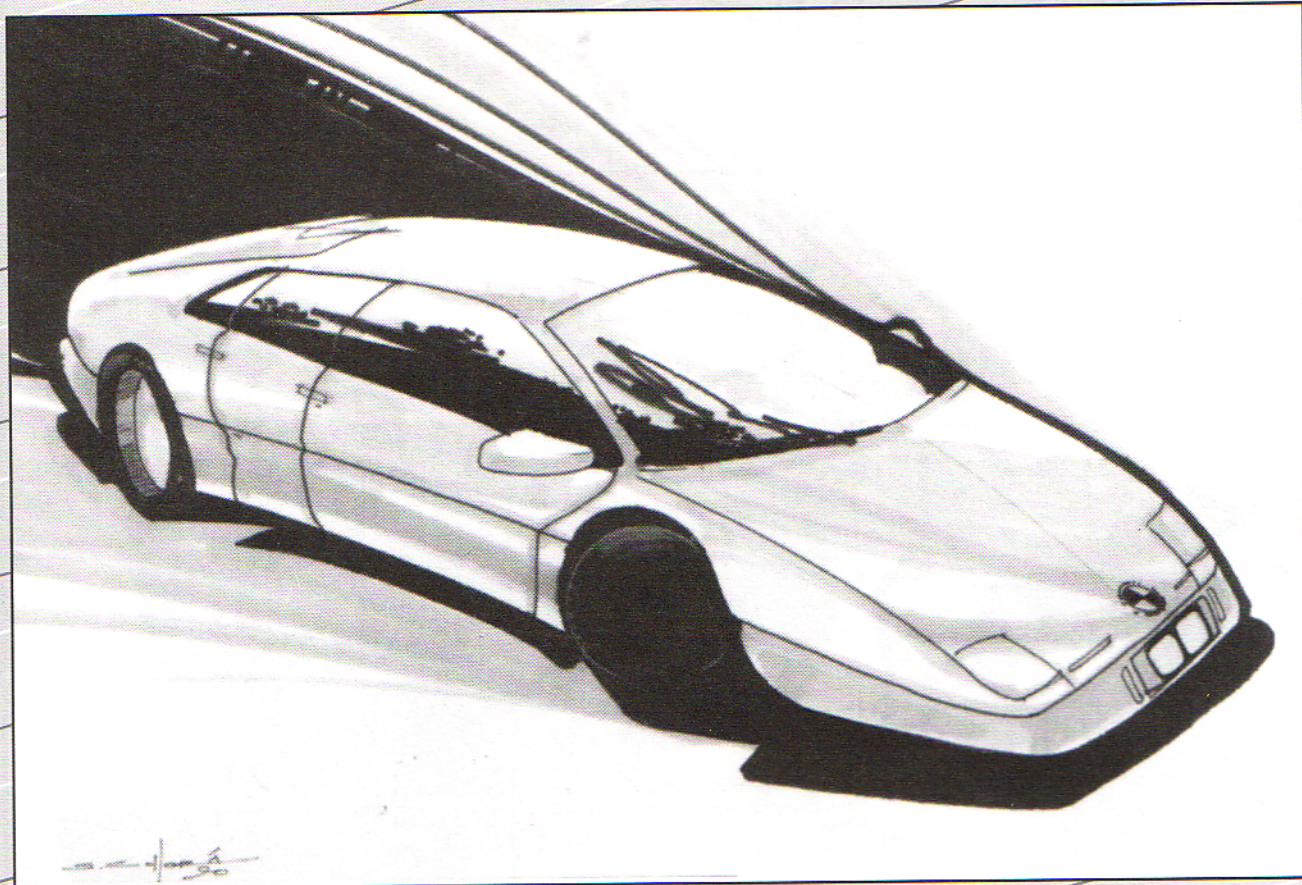
Probado en carreras para conseguir unas prestaciones óptimas, este nuevo modelo de Bensen continúa la tradición del aerodeslizador deportivo ultrarrápido dentro de una nueva década. El Cascade del 2020 es el epítome de la neotecnología: su electrónica, aviónica, planta motriz y extras son el modelo del mañana, construido hoy. Una aceleración que encoge el estómago en las rectas, y una maniobrabilidad que hiela la sangre en las curvas aterrorizan a los no iniciados; sólo un maestro (se necesita una habilidad de Conducir de 8 o más) puede conducir el Cascade. Un acceso mundial por medio de enlace celular te mantiene en contacto y los multiprocesadores más veloces hacen posible el control sólo con un pensamiento, usando conectores de interface normales. Sólo el mejor de Night City es lo suficientemente bueno. ¿Lo eres tú?

Se ofrece en dos colores: el negro habitual y (novedad para el 2020) cromado.

Valores de juego: Velocidad máxima 420 Km/h; puede saltar hasta 3m sobre el suelo pero se precisa una tirada de control (DIFÍCIL) para evitar rozar el suelo al aterrizar. Sistemas de ordenador de a bordo completos, incluyendo un piloto automático limitado (línea recta con un máximo de 10 curvas) y controles de interface. PDE: 40 CP: 12.

BMW 9018s

BMW 9018s



BMW 9018s

BMW 9018s

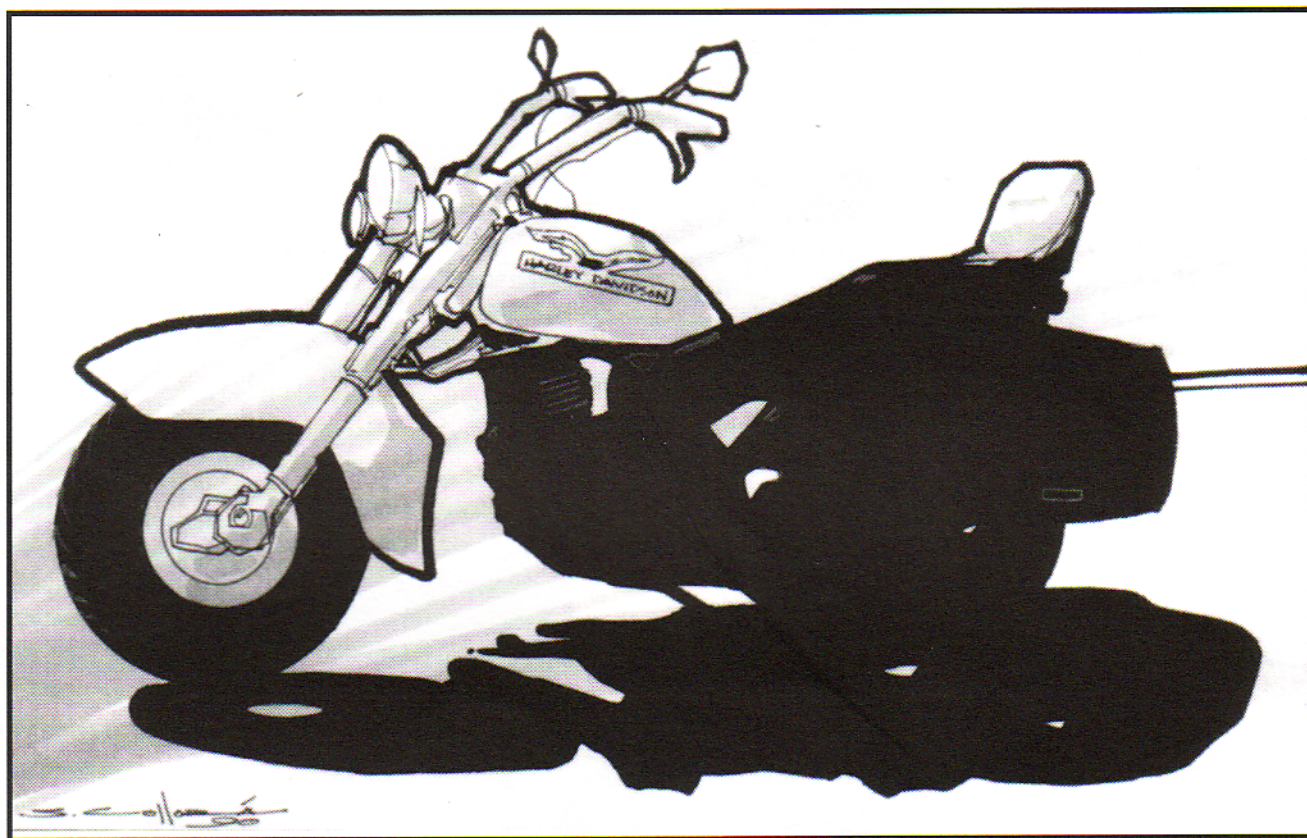
El BMW 9018s

100.000 ed.

La berlina de altas prestaciones más elegante jamás diseñada. Construida para tener estilo, construida para dar confort. Espacio para seis, todos los lujos existentes. Hecho a mano. No hace falta decir nada más.

Notas de juego: La velocidad máxima es de 320 Km/h. PDE=90, blindaje completo CP=24. Controles cibernéticos completos para el conductor. No tiene opciones; te preguntan qué quieres y luego lo construyen: fax y teléfono de coche, TV/vídeo de multicanal, ordenador de sobremesa, enlace de microondas limitado, bar y compartimento de aperitivos, sistema de ciberjuegos de lujo SegAtari, tapicería de cuero de especies en peligro de extinción, equipo de alta fidelidad cuadrafónico y surround, sistema antivigilancia HablaSilenciosa; sólo tienes que nombrarlo.

THUNDERGOD



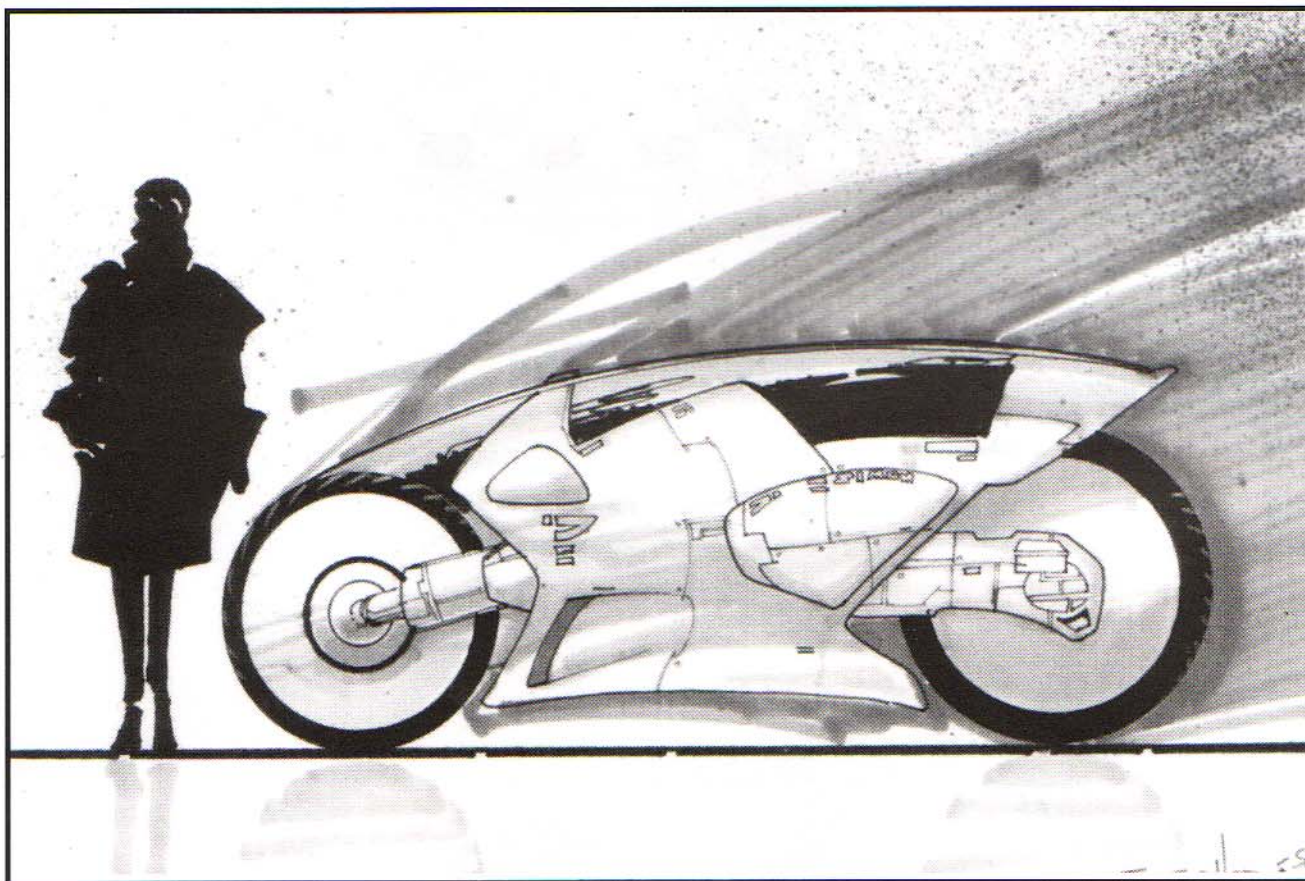
Harley-Davidson Thundergod

5040 ed.

¡No sólo es la última moto de Harley, sino la mejor de la historia! Los caballos de potencia de un coche deportivo (sujetos sobre dos ruedas por medio de una suspensión totalmente computerizada) convierte esta motocicleta en un cohete. El chasis es lo bastante robusto para largos recorridos sólo con mantenimiento superficial, y la electrónica de a bordo es modular para facilitar las reparaciones y actualizaciones. Dos personas pueden montar cómodamente y su equipo no frenará a la moto. Suficientemente robusta, suficientemente rápida... suficiente moto para la carretera de hoy.

Notas de juego: la Thundergod es una moto para una nueva década, favorita entre muchos grupos de Nómadas. Tiene posibilidades completas de cibernética y funciona con CHOOH_2 o con combustibles de hidrocarburos. La radio de banda ciudadana forma parte del equipo estándar y hay mucho espacio para añadir accesorios electrónicos adicionales; la Thundergod se diseñó para instalar un equipo electrónico personalizado. El precio base para la moto es de 4640 ed.; añade 950 ed. para los controles cibernéticos. El chasis tiene PDE 35, sin blindar. La autonomía a velocidad de cruce es de 600 Km.

Shiva



Shiva

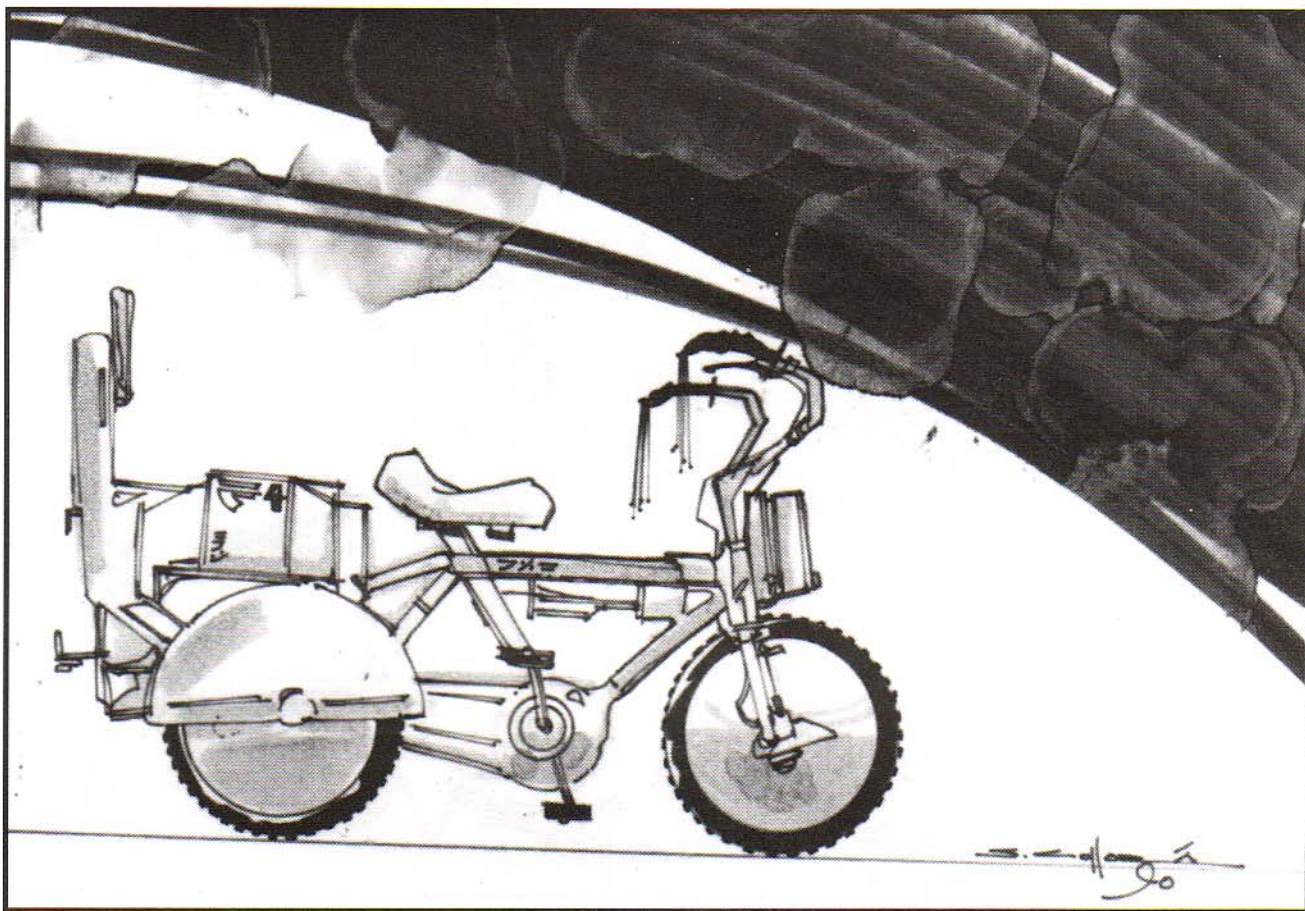
Kundalini Roadworks Shiva®

8000 ed.

La Shiva es el primer modelo de motocicleta de altas prestaciones presentado por Kundalini. Siguiendo el historial de sus vehículos personales y profesionales, de gran éxito, la Shiva promete unas prestaciones espectaculares por su precio. Con una velocidad de más de 260 Km/h en circuito, su suspensión ciberasistida te mantendrá derecho sobre superficies accidentadas a una velocidad próxima a su máximo teórico. Su aceleración es comparable a otras motos de velocidad, y su conducción correspondería a un circuito de carreras, no a la calle. Pero aquí está; rápida como un láser, más negra que la noche.

Notas para el juego: la Shiva es realmente muy maniobrable (reduce la DIF de todas las maniobras en 5 puntos) y también rápida. Pero no arranques demasiado deprisa con un pasajero en la parte de atrás. ¡La velocidad máxima en calles urbanas es de 250 Km/h! Puede obtener una aceleración de casi 1G con un piloto experto, y puedes esperar que doble casi cualquier esquina. Pueden añadirse fácilmente conectores de interface. La autonomía es de 400 km. PDE=32.

Ciclotaxi



Ciclotaxi

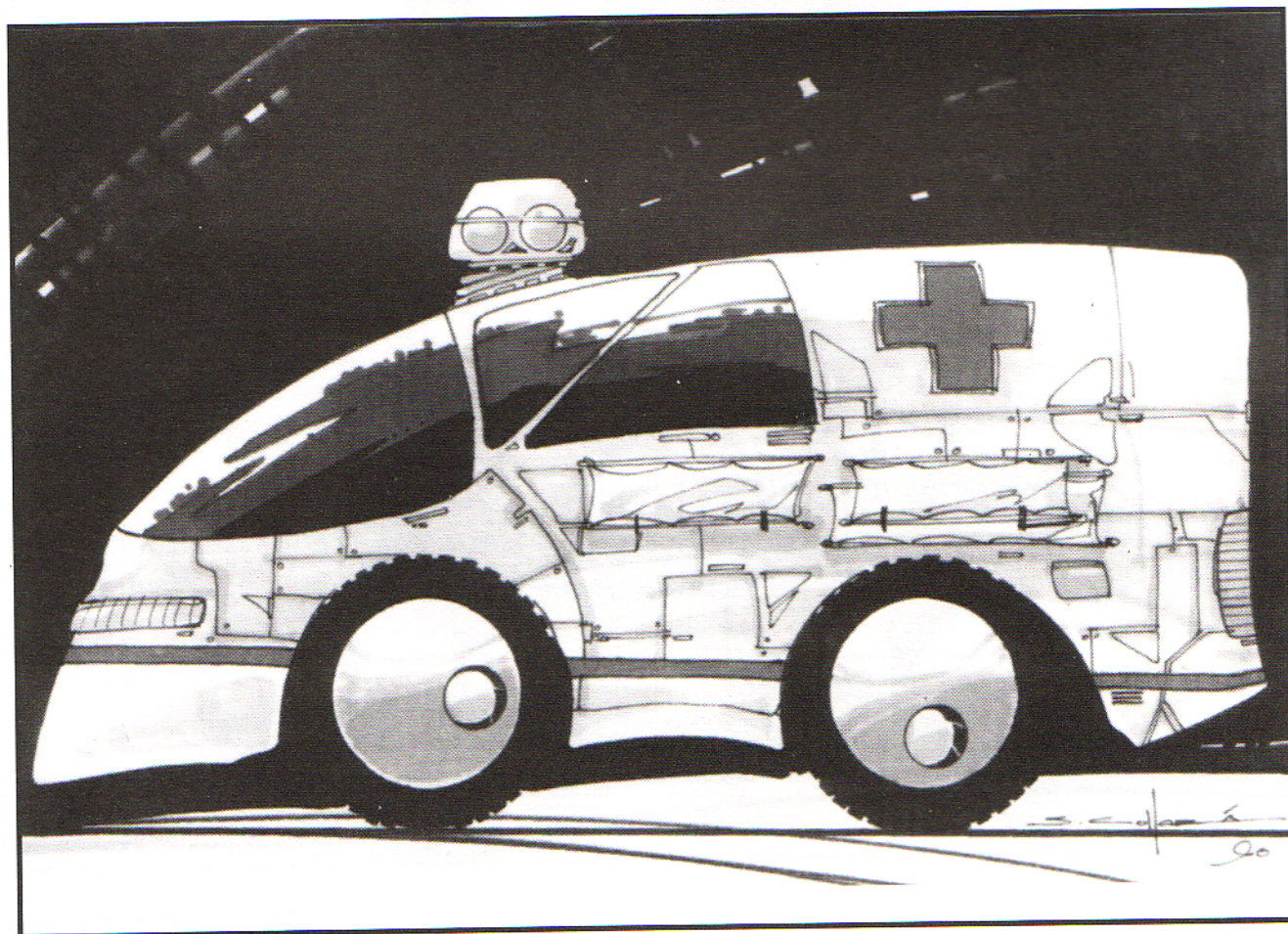
1200 ed.

Están por todas partes, y te llevarán a cualquier parte. Un hombre pedaleando sustituye al costoso motor, y en vez de combustible, come. El peditaxi típico puede llevar a dos pasajeros sentados con un mínimo de carga. La tarifa suele ser de 1 ed. por kilómetro. Las personas obesas pagan un suplemento. La velocidad máxima es de 40 Km/h sobre terreno llano, que bajan a 25 si está cargado a tope. La velocidad es algo más alta cuesta abajo, pero asegúrate de que los frenos funcionen correctamente antes de dejar que el conductor se lance desde lo alto de una colina grande. Los conductores de peditaxi son fuentes de información maravillosas, si se les da una propina adecuada. Y, si están adecuadamente motivados (los disparos suelen bastar), los conductores de Peditaxi pueden en ocasiones llegar a los 50 Km/h.

Valores de juego: PDE=15, pero los disparos tienen un 75% de probabilidades de hacer sólo un daño cosmético, ya que no hay mucho en un peditaxi que pueda detener una bala. Ni proteger a los pasajeros.

New American Autoworks®

Ambubblindada



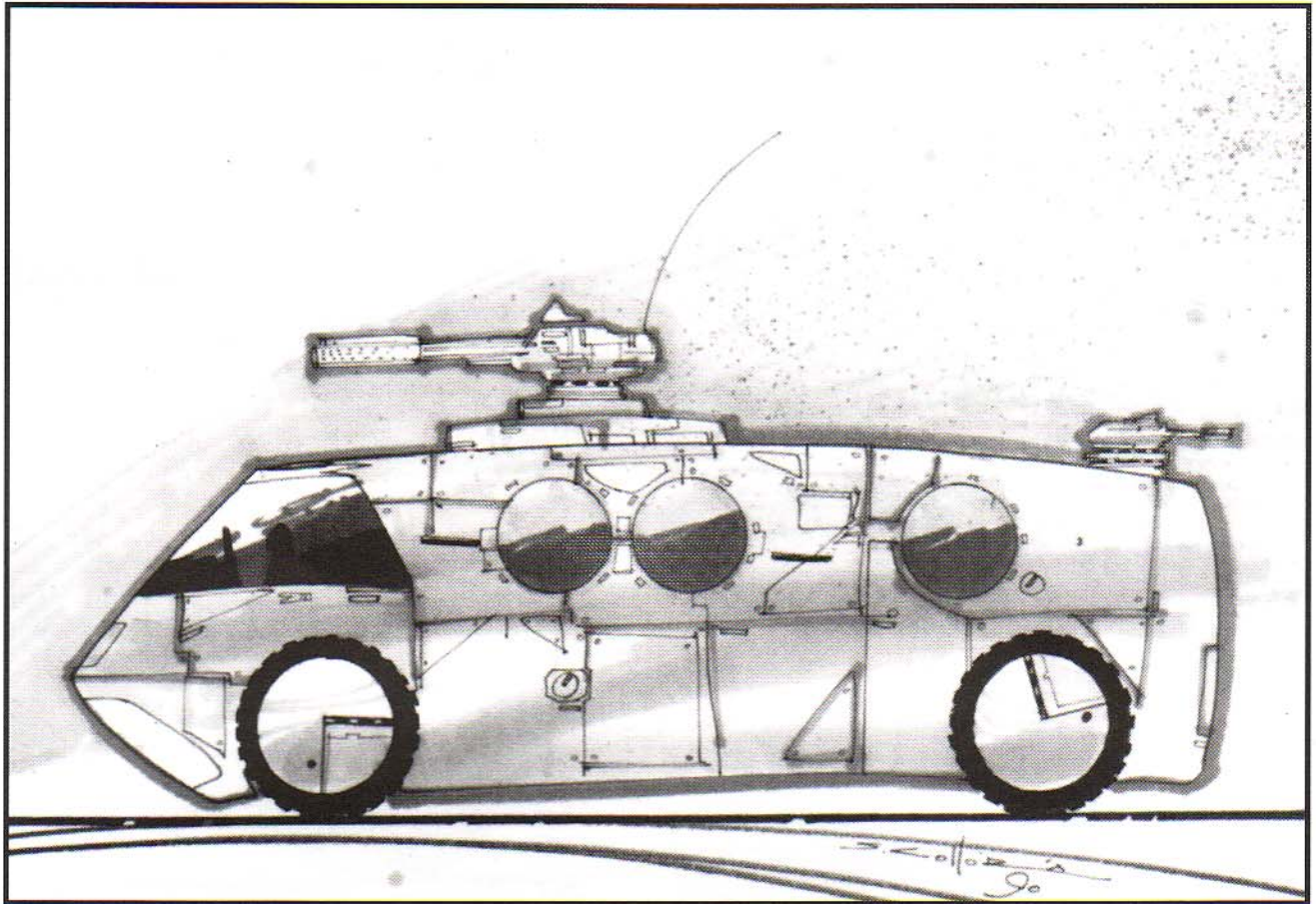
Ambubblindada de New American Autoworks 76.000 ed.

Los equipos sanitarios están expuestos a las peores situaciones, y a menudo se ven en la obligación de rescatar a personas de tiroteos activos o a internarse en zonas propensas a disparos y explosiones. La Ambubblindada de NAA es la respuesta a sus oraciones. La Ambubblindada tiene la conducción más suave posible para un vehículo de cuatro ruedas motrices, capaz de cruzar el terreno más escabroso que cualquier ciudad pueda ofrecer. La carrocería exterior puede resistir fuego de todas las armas pequeñas y antitanque ligeras. La Ambubblindada también está sellada al entorno y es completamente ignífuga. Se dispone de espacio para hasta 4 pacientes en camillas y dos sanitarios trabajando. ¿Montarías en algo inferior?

Notas para el juego: La Ambubblindada está realmente bien blindada, y es capaz de resistir fuego de la mayoría de las armas pequeñas, si bien tiene algunos puntos débiles. Está previsto que el modelo del año próximo flotará. Su función de entorno sellado contiene 16 hombre/horas de soporte vital. Son resistentes al calor y tienen un exterior ininflamable. También tiene una jaula antivuelco completa y puede sobrevivir fácilmente que le suelten encima un peso de hasta dos toneladas. La velocidad máxima es de 115 Km/h en llano, 50 Km/h en suelo accidentado. PDE=120, CP=40.

RIOT-VIII

ARASAKA

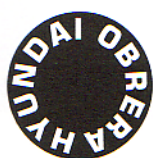
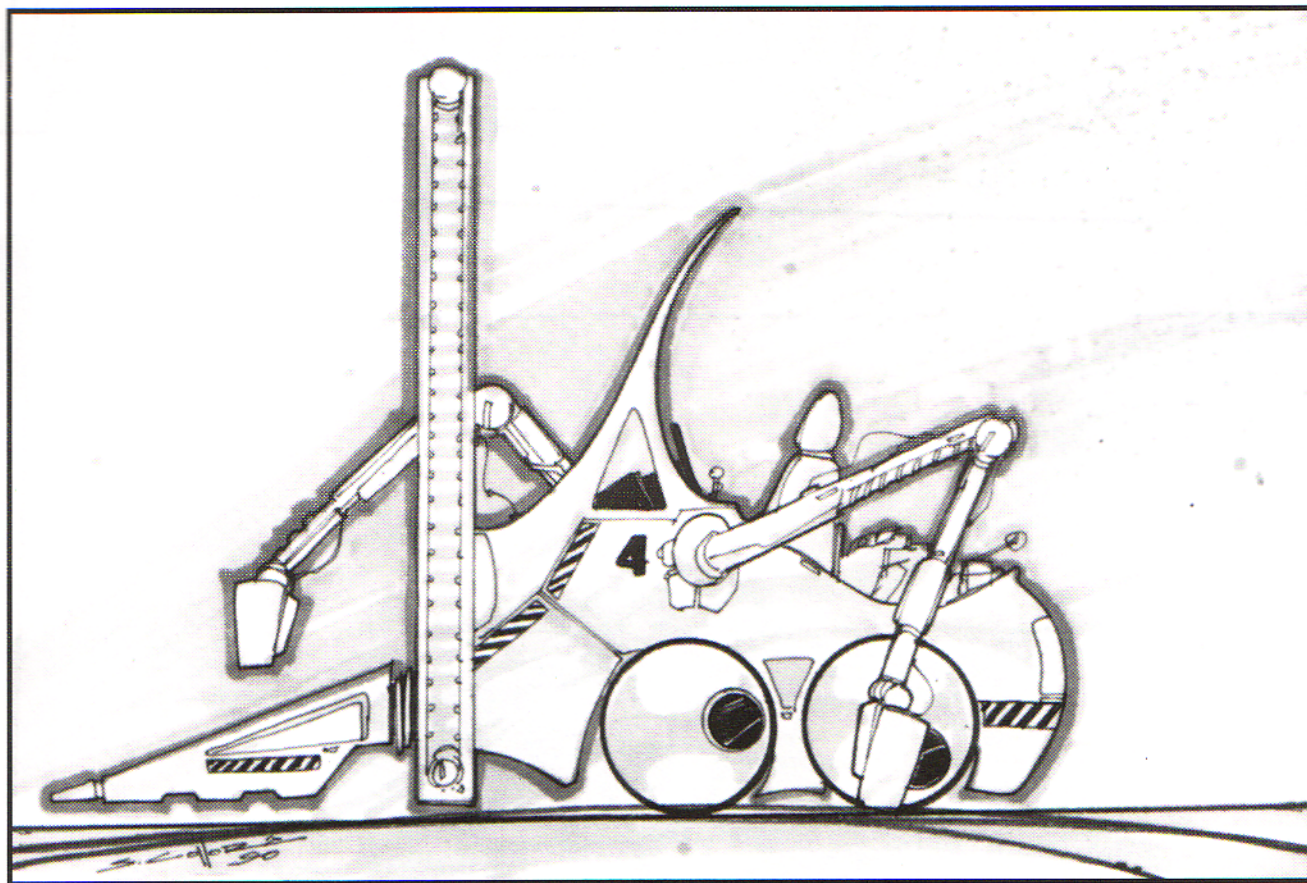


Arasaka Riot-VIII

250.000 ed.

Cuando la plebe llame a tu puerta, querrás tener un Riot-VIII esperándoles. El Riot VIII es la última generación de vehículos de control/supresión de multitudes. Las mejoras sobre la antigua generación de vehículos antidisturbios incluyen: casco completamente ignífugo diseñado para ignorar cócteles Molotov; cañón de agua con 10 minutos de pulverización y una función de vapor (pendiente de patentado) que dispersará al disturbio más decidido con sólo unas leves escaldaduras y quemaduras; sistema de control totalmente cibernetizado, con un enlace a satélite que permite que el consejo de dirección controle una situación con ese toque personal. Y esta nueva generación de vehículos de control de multitudes es capaz de actuar en el terreno urbano más accidentado durante días, si es necesario. ¿Un disturbio en tu instalación del centro urbano? Llama ahora al 1-800-ARASAKA y nuestro representante podrá poner en acción sus vehículos en 120 minutos o menos. Tienes nuestra palabra. Estaremos allí.

Notas para el juego: La velocidad máxima es de 190 Km/h, PDE=200, CP=30. Tripulación de dos personas, y hasta 8 policías antidisturbios. Las tropas transportadas no están completamente cerradas, pero tienen una cobertura del 75%. El cañón de agua está montado sobre una torreta de 360° de ángulo de giro. Alcance del cañón de agua=30m; 10m para vapor hirviendo. También hay un lanzagranadas en el techo de la cabina, con un arco de 180°; transporta 18 granadas normales, con un alcance de 300m. Los efectos del cañón de agua dependen de cada Árbitro individual; mantenlos como un factor desconocido, pero potencialmente muy doloroso.



ABEJA

La Abeja Obrera GM/Hyundai

5.000 ed.

El transporte de carga en una instalación segura es, en el mejor de los casos, una tarea rutinaria. Libera a trabajadores cualificados para tareas más importantes dejando que la Abeja Obrera se ocupe de la mayoría de tus obligaciones de almacenamiento. Cada Abeja Obrera es un robot semiautónomo esclavizado con un programa controlador en tu ordenador central. La Abeja puede transportar hasta dos toneladas métricas de carga; la mitad de esa cifra en las horquillas principales (el resto en la zona de carga) y los brazos secundarios pueden levantar 400 Kg. Se manejan fácilmente paquetes tan pequeños como un huevo o un Autogiro Bell-15 embalado. Los ordenadores de a bordo reducen el gasto del precioso tiempo del ordenador principal. Trabajan veinticuatro horas al día, nunca hacen huelga, trabajan en la oscuridad y están diseñados para dar una fiabilidad máxima.

Notas para el juego: La Abeja Obrera es típica de los vehículos controlados a distancia por sistemas informáticos. Se encuentran en esas instalaciones industriales en las que los PJ's de Cyberpunk tanto les gusta irrumpir. Tienen un PDE de 60 y su robusta construcción vale una CP de 20. Se mueven a una velocidad máxima de 40 Km/h, y mucho menos si no están sobre una superficie lisa. Hay a bordo un puesto de control limitado; simplemente ten cuidado con los brazos: los programas de funcionamiento presuponen que no hay nadie a bordo.

BELL AERONAUTICS

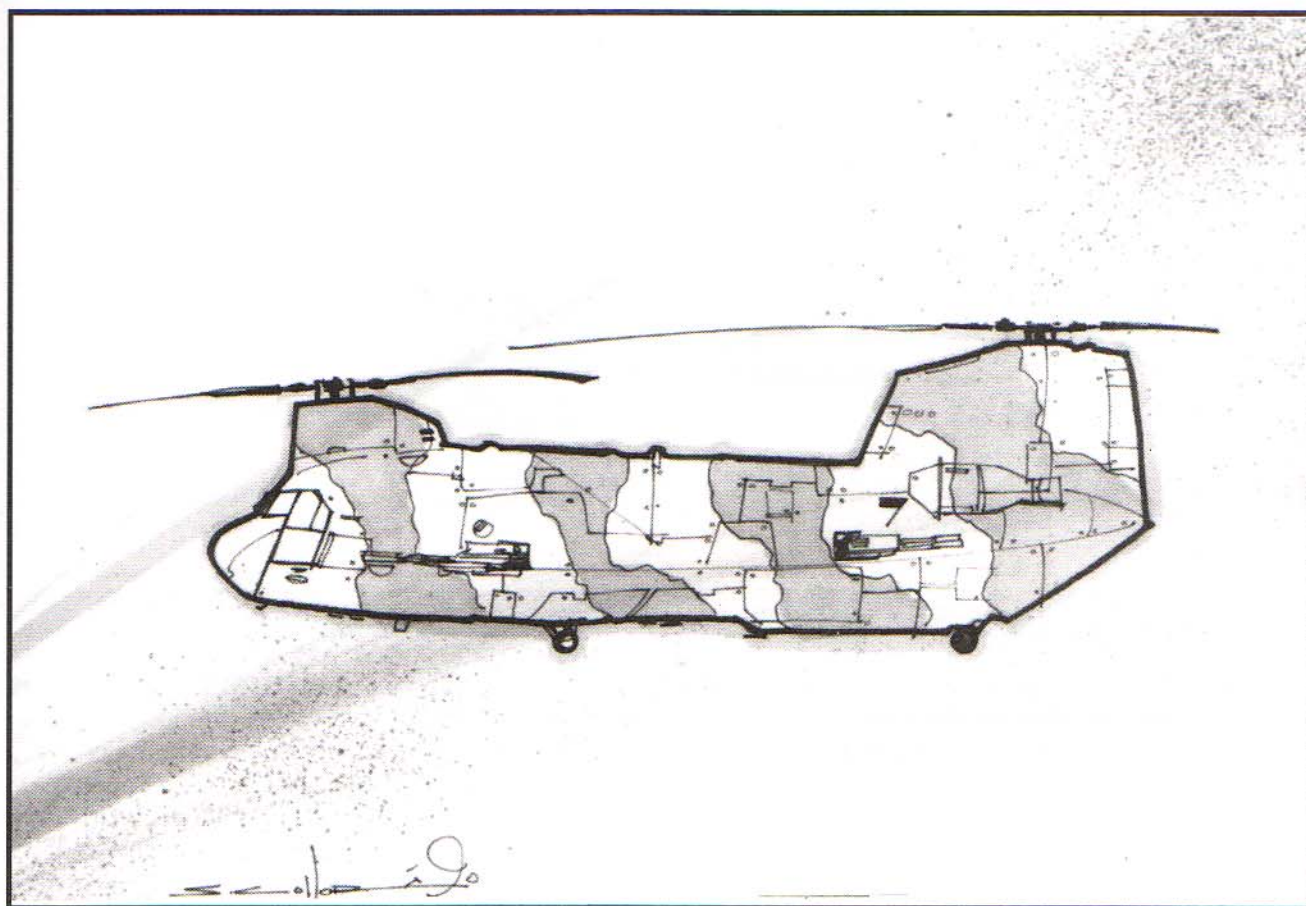
OJO ESPIA

**Bell Ojo-Espía 18****206.000 ed.**

Este helicóptero ultramoderno está diseñado para el equipo periodístico que necesita movilidad, pero que no puede permitirse un AV. El Ojo-Espía es casi tan rápido como un AV-4, pero a la mitad de precio. Un Ojo-Espía puede darle a tu equipo la ventaja que necesita para vencer a la competencia en la historia, con un equipo completo de ordenadores y escáneres de a bordo que convierten al helicóptero en un laboratorio de vídeo en el cielo, el primero en el escenario, y el primero en el aire. En situaciones peligrosas, te darás cuenta de que el Ojo-Espía es tan seguro como un helicóptero de la policía. Aunque no va armado, está bien blindado y es lo bastante maniobrable como para evitar daños mientras se está filmando. Los enlaces con satélites son una función estándar. Entre las opciones se incluyen Cibernódem de a bordo e interferencia de infrarrojos para derrotar a los misiles antiaéreos y a otros detectores de infrarrojos (-30% al porcentaje de impacto del misil). El Ojo-Espía es capaz de operar de noche, con mal tiempo, o a través de una nube de humo mientras se dirige para obtener esa dramática grabación.

Notas para el juego: El Ojo-Espía puede llevar cuatro ocupantes, sentados y relativamente seguros (PDE=65, CP=12). La red de sensores de alta calidad. El fuselaje, comparativamente, es bastante barato, pero la electrónica es de primera clase. Las emisoras tienden a usar estos helicópteros como vehículos de reserva, equipos independientes y desechables, así que el equipo más novedoso se reserva para los AV's. La velocidad de vuelo es de 450 Km/h y la maniobrabilidad es elevada comparada con otros helicópteros (-2 a todas las tiradas de maniobra).

SIKORSKY-MITSUBISHI DRAGON



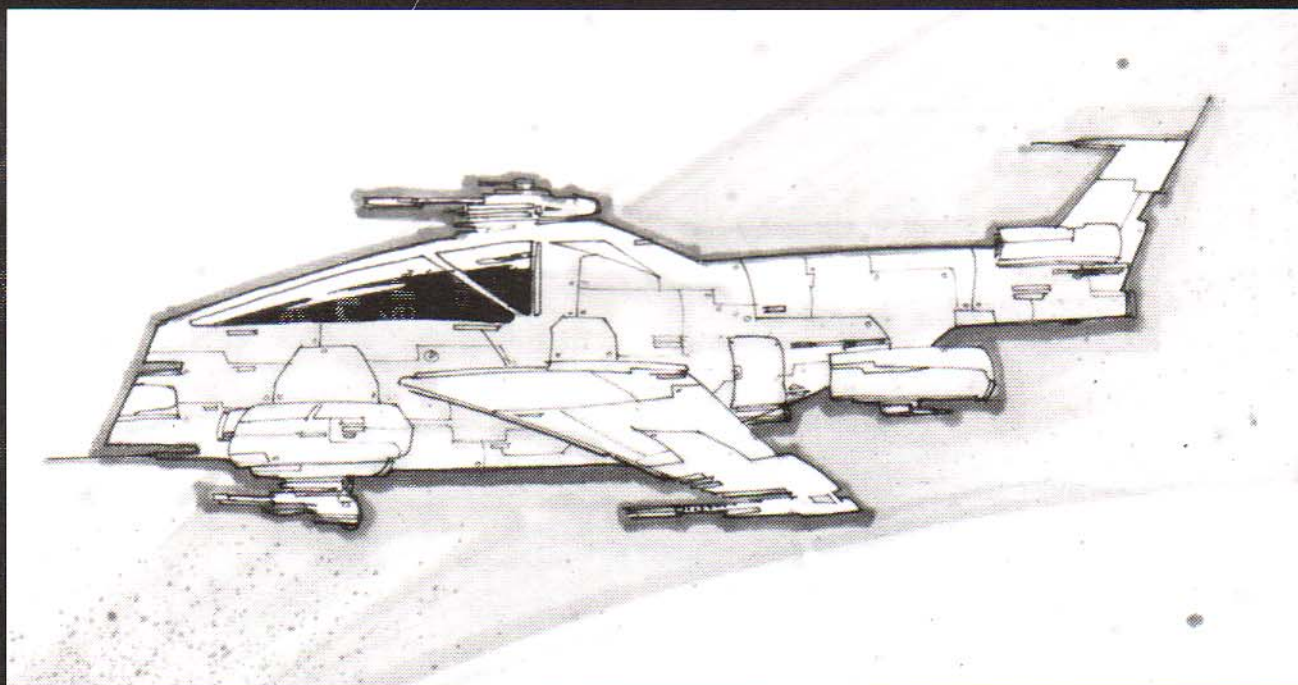
Sikorsky-Mitsubishi Dragon 2,5 millones de ed.

Siquiendo una filosofía de diseño que data de 40 años atrás, el SM-Dragon lleva al campo de batalla treinta soldados y una potencia de fuego devastadora. Y la lleva deprisa. ¡Este enorme helicóptero viaja a 560 Km/h estando cargado completamente! Una andanada de un Dragon puede enfriar la zona de aterrizaje más caliente. Cohetes, minicañones, granadas y ametralladoras producen el helicóptero más mortal del mundo.

Notas para el juego: el Dragon es la cosa más peligrosa que la mayoría de los jugadores de Cyberpunk verán jamás. Úsalo como usarías un dragón de verdad: para matar cosas grandes y asustar a los niños pequeños. La velocidad máxima del Dragon sin carga es de 670 Km/h. Está blindado hasta una CP de 90 y tiene 400 PDE. Difícil de Matar. Su armamento es colosal (escoge 8 armas pesadas cualesquiera de Soldado de Fortuna y del manual de Cyberpunk para armarlo). Úsalo para destruir manzanas urbanas enteras.

AV-9

Aerodeslizador de Combate y Asalto



El AV-9

1,3 millones de ed.

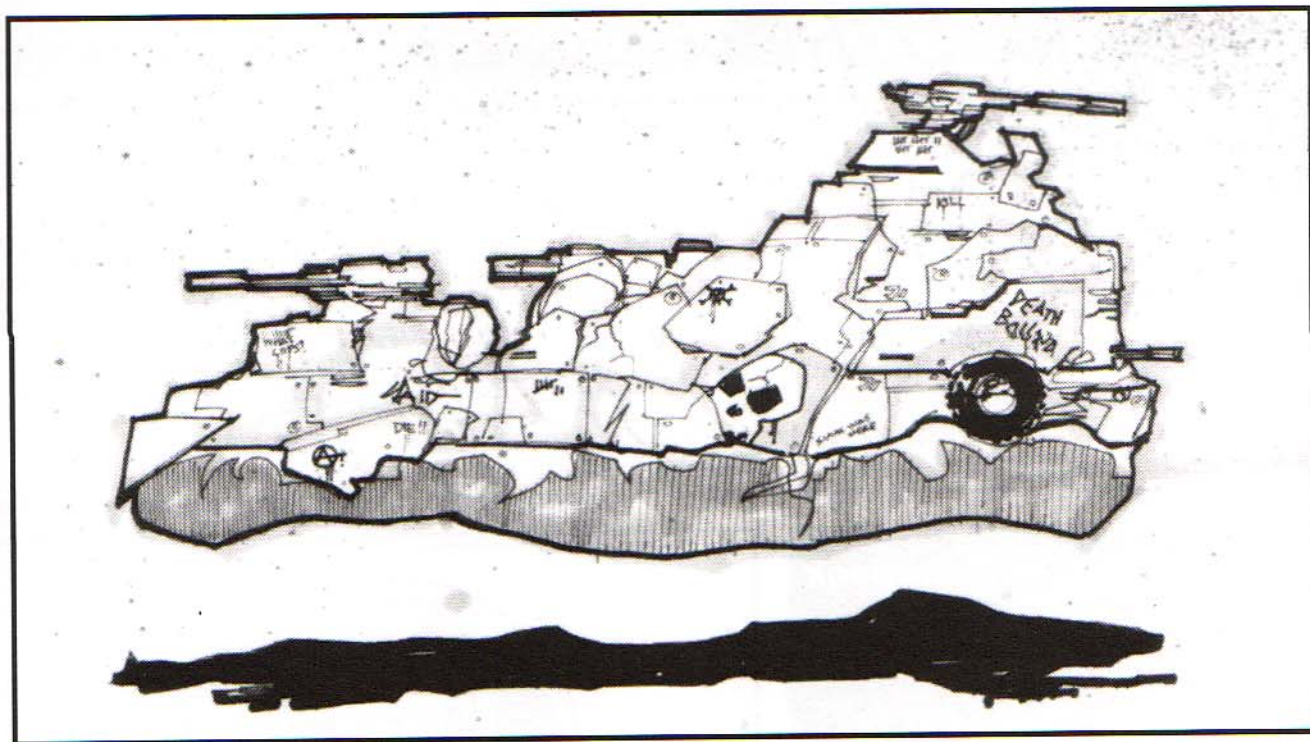
¡El hermano mayor del familiar AV-4 está a punto de darse a conocer! Imagina un AV de diseño modular en el cual la unidad básica sea un vehículo apto para el combate. Forma la imagen de un centro de mando para que tú y tu personal podáis observar un campo de batalla con los sensores ultramodernos del AV-8. Imagina la devastadora potencia de fuego de una ametralladora rotatoria, dos lanzagranadas y hasta cuatro (!) soportes de cohetes exteriores. Ve un transporte de tropas con espacio para diez de tus mejores hombres, depositándolos donde los necesites y cuando los necesites. Considera todo esto en un solo paquete, y entonces llama a tu representante comercial antes de que el otro lo haga.

Notas para el juego: El AV-9 tiene un espacio para un módulo que puede contener espacio para tropas, artillería o un puesto de mando aerotransportado. Una tripulación de campo tardará 10 minutos en sustituir los módulos con el equipo completo. Las armas también son modulares, salvo dos torretas lanzagranadas (de 180° cada una). Dos puntos de anclaje de armas pesadas están fijados en la panza, con tomas de potencia, sensores y munición hacia el módulo de artillería (no utilizables con los demás módulos). Los estabilizadores exteriores pueden tener torretas únicas para ametralladoras y un soporte bajo cada uno de los estabilizadores. Consigues la capacidad de fuego cuádruple colocando un soporte de cohetes en cada estabilizador y utilizando las monturas de la panza para lanzagranadas de fuego rápido que se alimentan de la munición almacenada en el módulo.

La velocidad máxima es de 640 Km/h, el radio operacional es de 640 Km. PDE=180, blindaje: CP=45. Todos los módulos AV-9 soportan cualquier climatología, y tienen sensores infrarrojos activos y pasivos. Un pelotón entrenado puede desembarcar (por medio de cuerdas) en 10 segundos sin que el vehículo llegue a tocar el suelo. Equipo de armas: los lanzagranadas usan granadas normales en un lanzador sobre torreta con un alcance de 750m, TDF=2 y munición de treinta proyectiles de hasta dos tipos distintos (seleccionables en cada turno). Los soportes de cohetes son equivalentes al GAP-A de Militech, ¡pero tienen una VD de 8! Disparan hacia adelante con un ángulo de tiro de $\pm 15^\circ$ sobre el rumbo de vuelo. La táctica normal es "pasear" los cohetes por delante del vehículo mientras éste hace su pasada de bombardeo. Transportan bien 24 (soportes exteriores) o 72 proyectiles (monturas de panza, sólo con módulo de artillería). Las ametralladoras son ametralladoras rotatorias ciberacopladas que disparan munición de 5,56mm; usar los valores del AKR 20. Munición=200 balas (o 500 en el módulo de artillería).

PUNKNAUGHT!

¡Máxima violencia, Máxima velocidad!



¡La temida Punknaught!

Desconocido

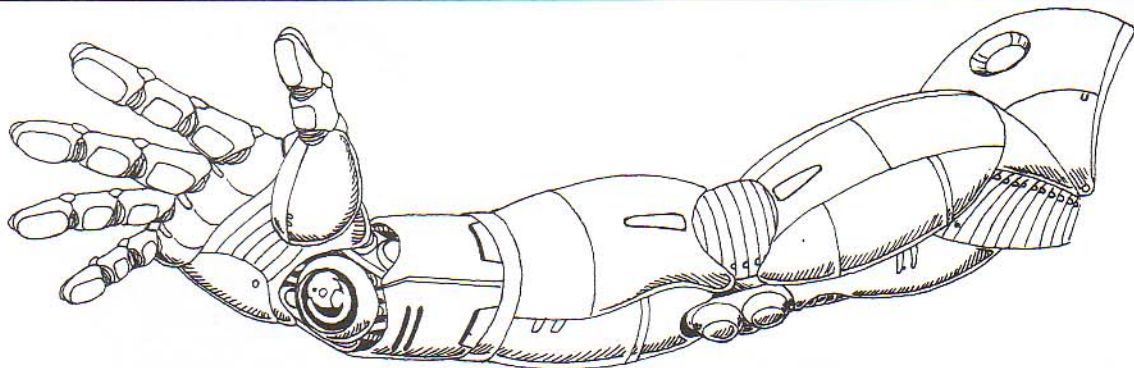
La pesadilla de cualquier poli antidisturbios. Coge los motores de tres o cuatro AV's derribados, suéldalos dentro de una amalgama de autobuses, remolques de plataforma y chatarra diversa, clava todas las armas que te puedas agenciar y lánzalo a la carga sobre una línea de policía; ¡mira cómo los polis se desperdigan! Una Punknaught típica es capaz de elevarse un metro o dos sobre el suelo y, con el arranque suficiente puede llegar a ochenta Km/h. Puede transportar veinte o treinta pasajeros y una tripulación de alrededor de una docena. Cada Punknaught es única y tiene su propio nombre.

Se han construido y utilizado Punknaughts en Londres, Chicago, Nueva York (dos veces), Night City, Osaka y Manila, para nombrar los casos más destacados. Las construyen las bandas para aplastar líneas de policía, quebrantar la ley marcial y participar en la destrucción pura y la ultraviolencia. Una Punknaught es una delicada combinación de maquinaria; pocas bandas pueden mantener una durante mucho tiempo, aunque muchas lo intentan. El armamento típico es de cohetes caseros y ametralladoras ligeras. Las armas más pesadas pesan demasiado y se comen la energía de los servos y controles.

Notas para el juego: Una Punknaught es la respuesta de la banda callejera al Sikorski-Mitsubishi Dragon... si pueden construir una. Se tarda en construirla entre una semana y un mes, y se usan montones de chatarra y sopletes. Como regla general, cada motor de AV puede elevar un autobús o remolque de plataforma que haya en el conjunto. Pueden hacerse concesiones al peso para permitir montar más blindaje que el mínimo absoluto, y no más de dos monturas de cañón por unidad (la capacidad de elevación de un motor) sin sufrir problemas serios debido al peso. Pueden agolparse sobre ella montones de gente; a los pandilleros les encantan estos cacharros y les encanta ir de juerga con ellas. Cada 'unidad' tiene unos PDE de entre 60 y 80. La mayoría de las zonas no están blindadas; los controles, motores y (deseablemente) la munición y el combustible son la excepción, con una CP de 20 como media. El diseño exacto (armas disponibles, número de motores) depende del árbitro, ¡no de los diseñadores! Estos cacharros son muy dramáticos, y su sola construcción puede dar ocasión para muchas aventuras. Existen rumores de que se están construyendo versiones más avanzadas, pero dichos rumores han sido suprimidos sin piedad.

Ciberequipo

NUEVOS IMPLANTES PARA LLEGAR AL LÍMITE



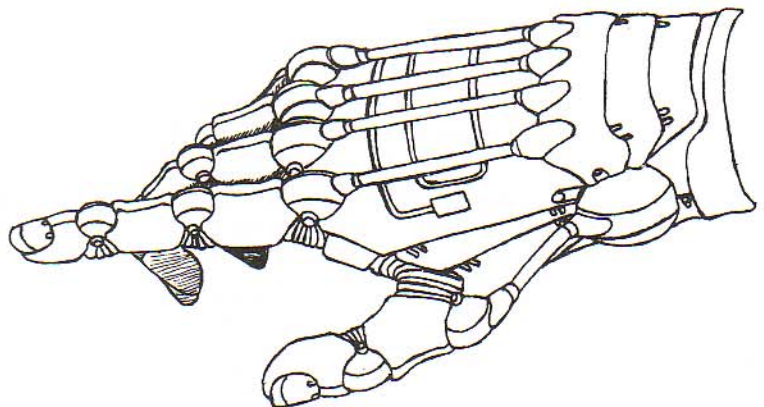
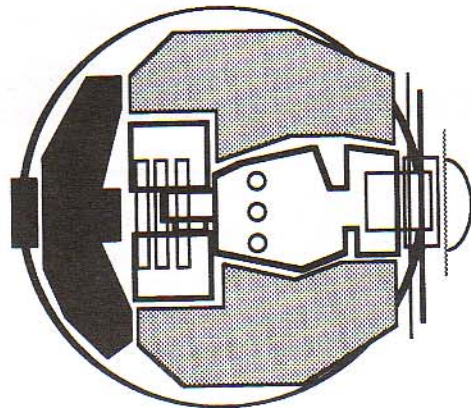
"No puedes ser un Cyberpunk sin Ciberequipo. Es lo que te distingue de todos esos lameculos que andan por la Calle. Ya sabes — víctimas..."

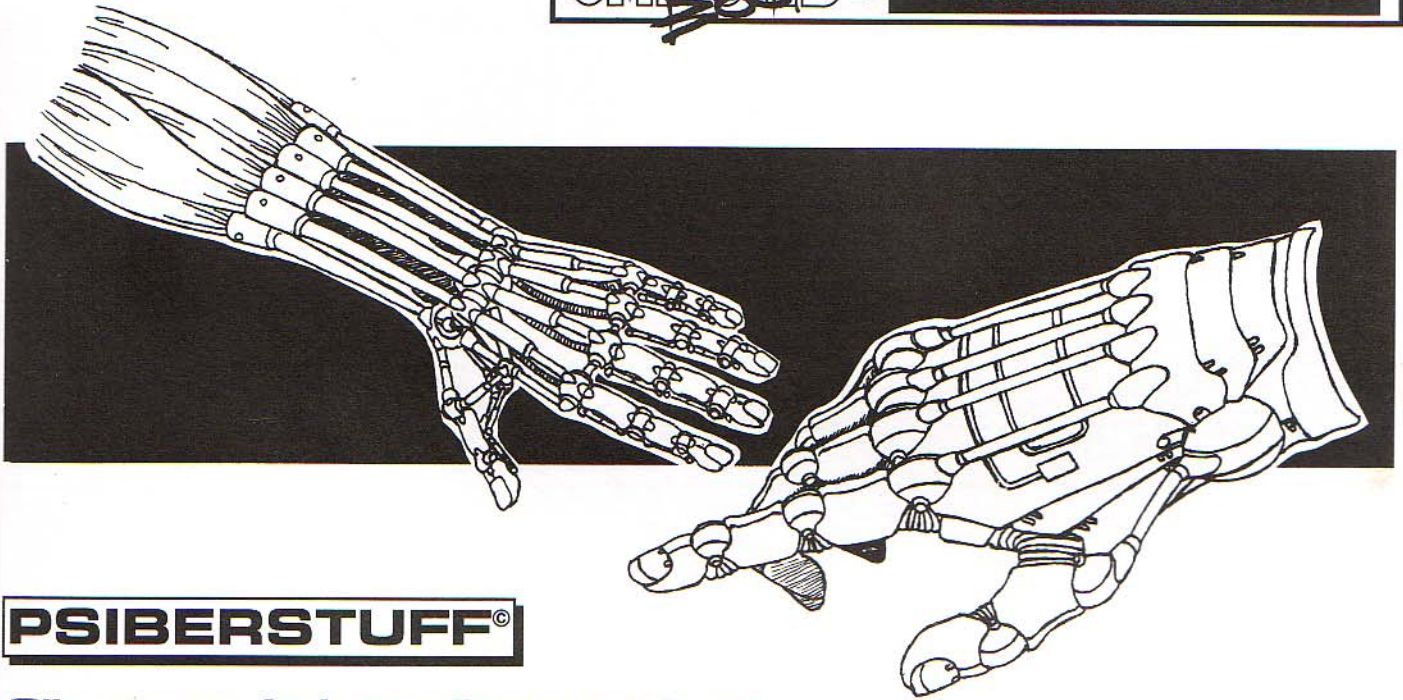
—Ripperjack

"El nuevo material en la Calle es supertotal. Ahora tienes manos opcionales, tripas enchufables, pies con patines. Ponte un par de cohetes y cúbrete la cara con el Optiescudo máximo, y estás listo, colega. Ve a dejar pisadas sobre las espaldas de los tipos duros."

—Lord Molo

Líder de los Hombres del Saco





PSIBERSTUFF®

Cibermano Independiente 750 ed.

Para los que han perdido una mano, o un brazo y una pierna!

De Psiberstuff — Esta nueva cibermano tiene una fuerza de aplastamiento de 1D10 (no la respaldan los actuadores de un brazo entero), y puede contener 4 dedos opcionales (o 1 opción instalada en la mano en general). Hacen falta 7 ptos. (daño estructural) para inutilizar la mano y 10 puntos para destruirla. Los revestimientos RealSkinn™, Superchrome® o blindados cuestan 100 ed. cada uno. CH=1D6.



OptiEscudos® 300 ed. **¡Lo definitivo en estilo y funcionalidad!**

¡Para un efecto máximo! Kiroshi Optical ha introducido sus nuevos Escudos para los que SABEN que el estilo lo es todo. Las gafas de espejo antibalas están fiadas sobre soportes en la frente y la línea orbital. Estas lentes de espejo encierran a las cuencas de los ojos y tienen una CP de 8 (1-3 en D10 para que un disparo a la cabeza impacte sobre las lentes). Los ojos están protegidos permanentemente de todos los gases irritantes y la función antideslumbrante es de serie. CH=1D6+2.





Dynalar Technologies

Ciberdedos DIGITS®

¡Una nueva línea de dedos cibernéticos de Dynalar Technologies! Compatible con cualquier cibermano o ciberbrazo normal; fácil de instalar en la intimidad de tu propio hogar.

a) Pistola de Dardos

100 ed.

Un dardo disparado por aire comprimido (3m de alcance) similar al arma de ciberóptico de CP 2020. PH=2.

b) Ganzúa

50 ed.

Un herramienta de allanamiento, oculta y siempre "a mano". PH=0,5.

c) Puntero luminoso

45 ed.

Utilizado para escribir sobre pantallas de ordenador y tabletas gráficas. PH=0,5.

d) Minilinterna

25 ed.

Un estrecho haz de luz de 25m de longitud. Las pilas son sustituibles (1 ed); dura 12 horas. PH=0,5.

e) Dedo Bomba

150 ed.

Para ser extraído y lanzado, inflige 2D6+3 de daño a todos los blancos que haya en un diámetro de 3m. Aviso: En algunos estados, es ciberequipo de mercado negro. PH=2.

f) Tijeras/Cortacables

50 ed.

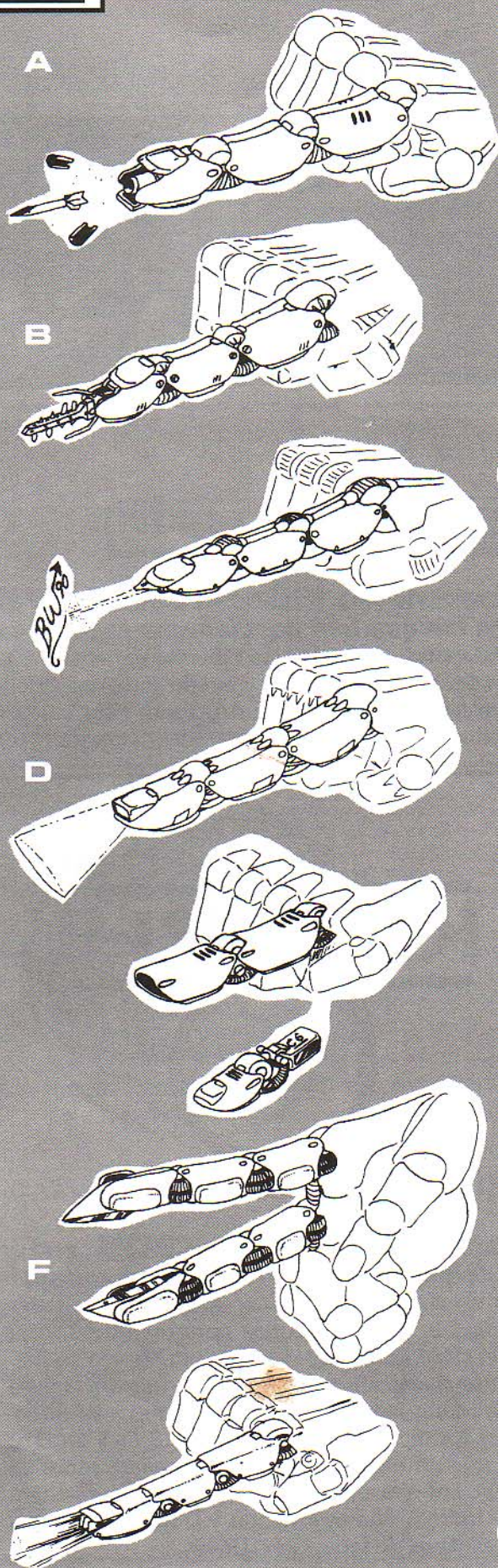
Se instalan un par de cortadores en los dedos índice y corazón. Si se usan como armas, infligen 1D6/3. PH=1.

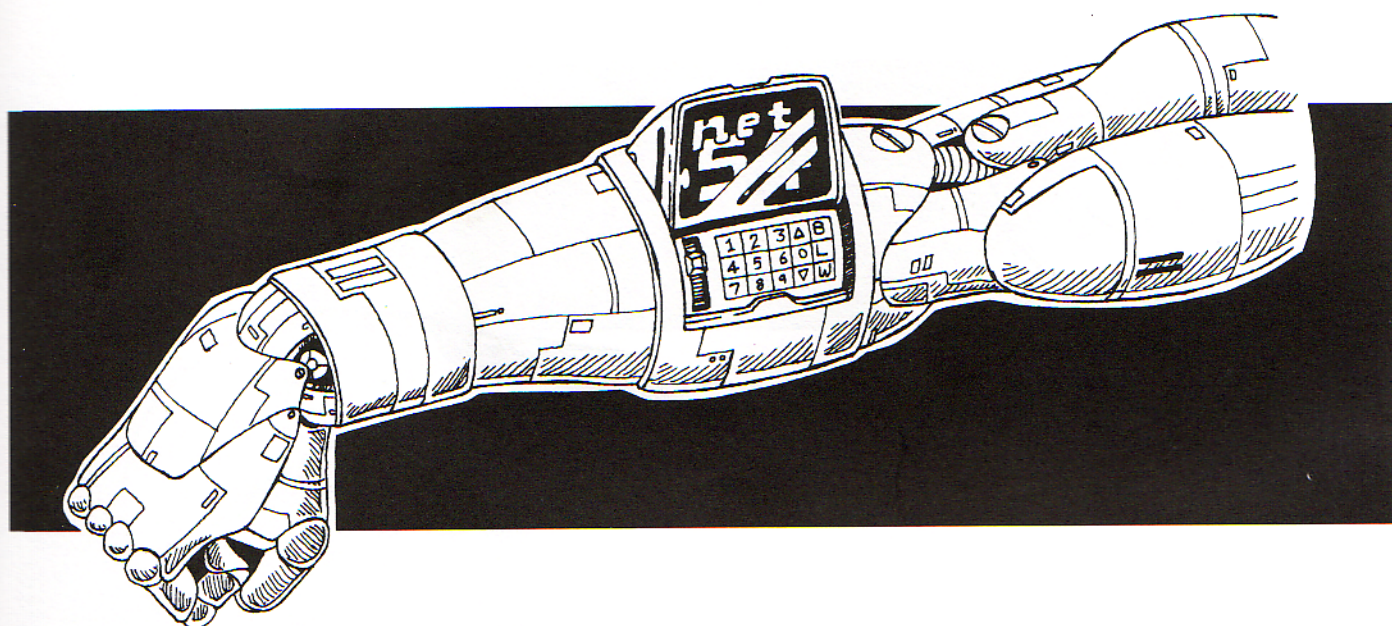
g) Aerosol Paralizante

150 ed.

Contiene 2 descargas de niebla incapacitante (-4 a los REF y a la habilidad de Advertir durante 1D6 turnos de combate). Se necesita una tirada de dificultad Media para hacer blanco en la zona facial si el blanco está sorprendido; si no, una tirada Muy Difícil. CH=2

Dynalar tiene todo esto y más; ¡actúa ahora y te compraremos tus ciberdedos usados por 30 ed. cada uno!

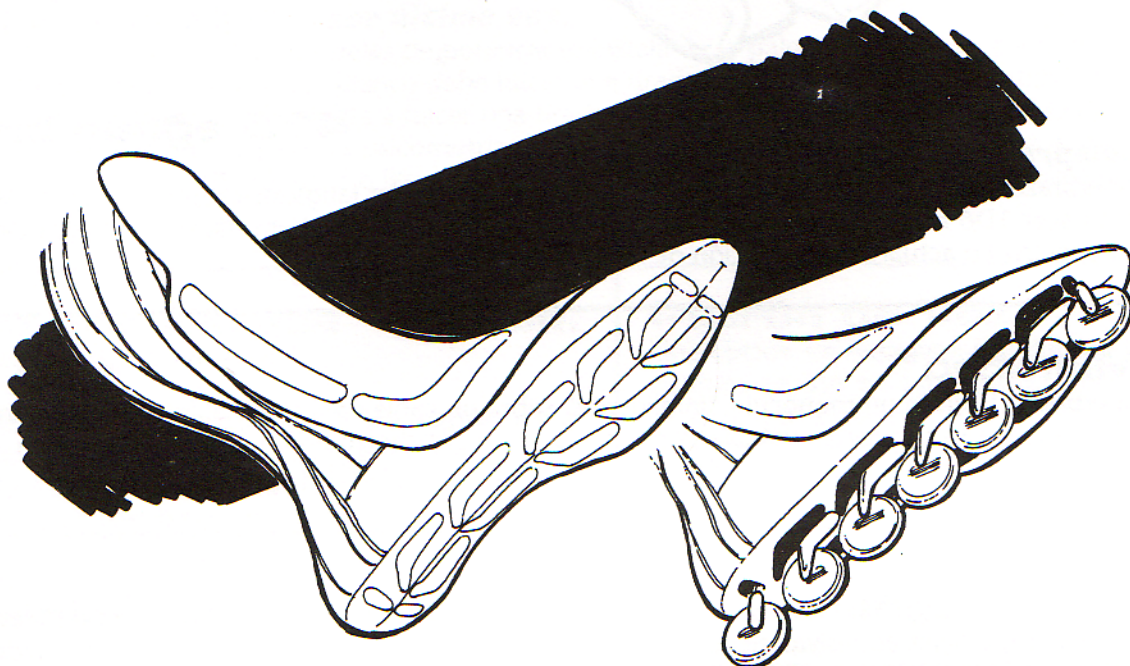




Espectador®

180 ed.

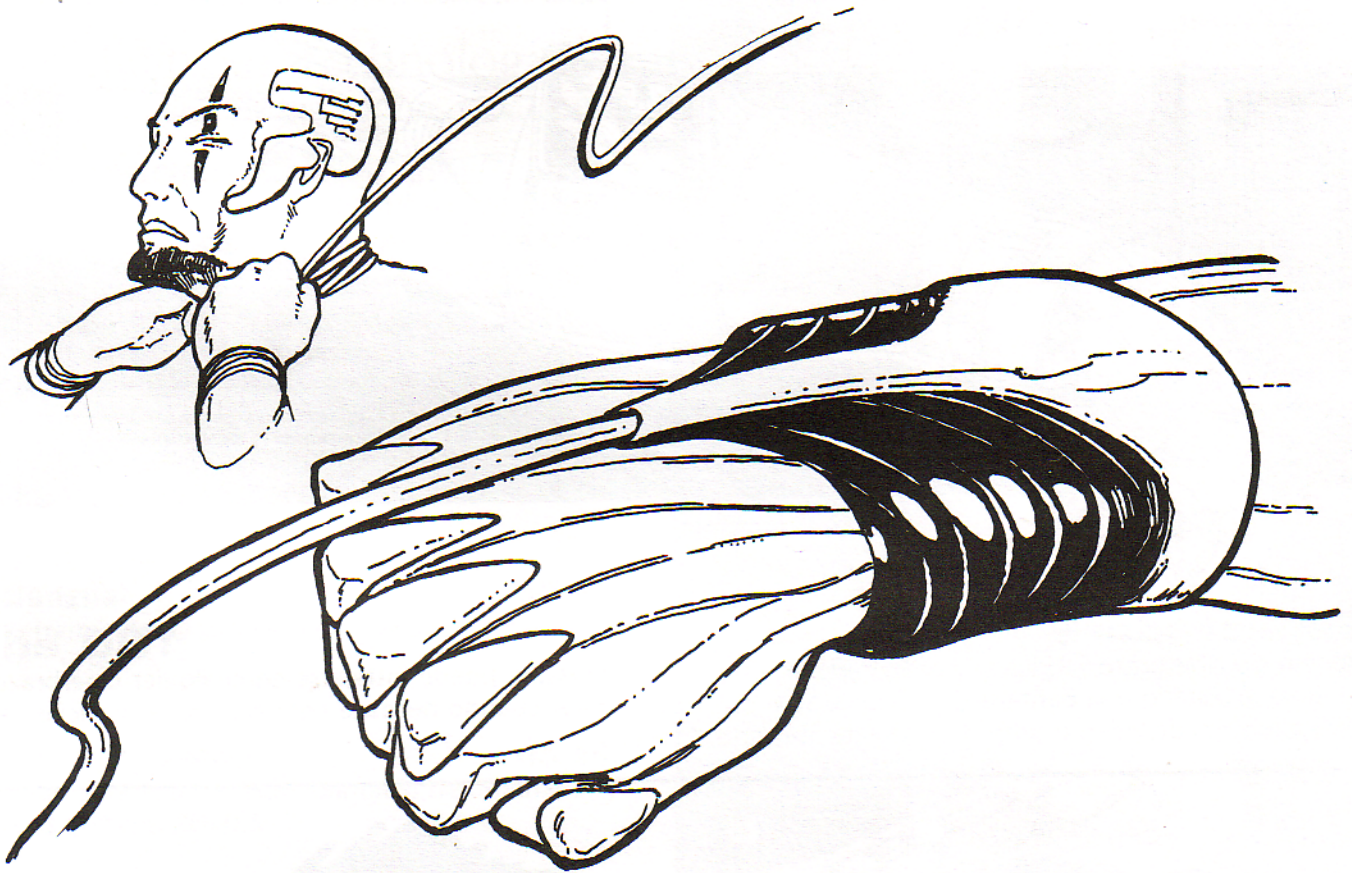
Opción de ciberbrazo fabricada por Psiberstuff. Esta TV en miniatura puede instalarse en cualquier ciberbrazo, dándole al usuario una pantalla de 7,5cm x 5cm que puede mirar cuando necesite enterarse de las noticias, reproducir chips de vídeo o simplemente esté aburrido. CH=1.



Pie Patín® ¡Patina o muere!

440 ed.

Este módulo de pie motorizado (sólo para su instalación en cibermiembros) está equipado con cuatro ruedas, movidas por cadena y de agarre excepcional que se pliegan detrás del talón cuando no se usan. Una vez activados, los servos microhidráulicos deslizan las ruedas por debajo de los pies y... ¡¡ZOOM!! Adelanta al tráfico de la hora punta alcanzando velocidades de cerca de 55 Km/h (¡un MOV efectivo de más de 20!) en menos de medio minuto (pero cuidado con los temerarios de la carretera). CH=1D6. NOTA: el sujeto necesita la habilidad de Patinaje o la de Atletismo para hacer un uso eficaz.



Látigo

475 ed./un brazo

¡Mantén siempre a tu enemigo a tu alcance!

Opción para ciberbrazo. Un tentáculo de aleación de 2,2 m que puede dar latigazos causando 1D6/2 de daño, estrangular para hacer 1D6 de daño por cada turno de combate (el blanco deberá hacer una tirada Difícil de TCO o REF para liberarse) o actuar como sujeción de corto alcance. PH=2D6.

EnlaceMiembro™

100 ed.

Opción para ciberbrazo. Usando un monóculo "inteligente" sobre un cable conectado al interface de control de miembro del ciberbrazo, esto convierte cualquier arma oculta en el ciberbrazo en un Arma Inteligente (+1). Para este enlace no necesitas un módulo de procesador neuronal independiente. PH=1.

Pies/manos magnéticas

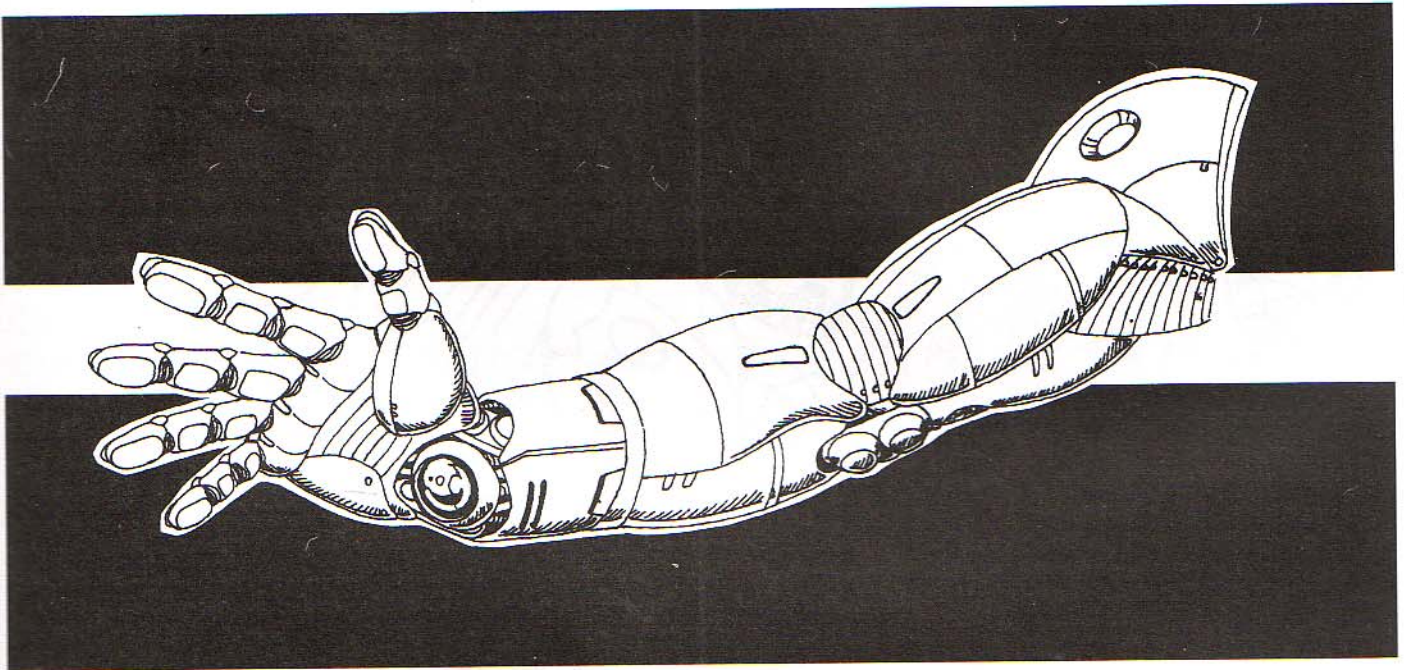
60 ed./par de extremidades

Se colocan pequeñas superficies adhesivas electrostáticas en las plantas o palmas de las ciberextremidades. Son para su uso en Órbita Cercana a la Tierra, y permiten que el sujeto camine sobre paredes y techos. PH=0.

Lanzador de Gas 275 ed.

La última palabra en guerra química.

Una bombona presurizada de gas (de cualquier tipo) con capacidad de 6 usos se instala en un cibermiembro (normalmente el brazo). El alcance es de 2 m. Los efectos dependen del tipo de gas utilizado (sueño, irritante, nervioso, veneno, etc.). PH=1D6+3.



Luz de Flash®

250 ed.

Haz que "vean la luz"... por última vez.

Un estroboscopio de 20.000 candelas de potencia se instala en la palma. Afecta a un cono de 4 metros de diámetro, con un alcance de 6m. El blanco debe hacer una tirada de REF Difícil (suma la habilidad de Esquivar) para protegerse los ojos. El fallo obliga a hacer una tirada Imposible de FRI (añadir la habilidad de Resistir Tortura) para evitar convulsiones o parálisis psicomotriz durante 1D6 min. Un ataque por sorpresa aumenta la tirada de REF a Muy Difícil. Los ciberópticos o las gafas con antideslumbrante hacen que la persona sea inmune a este tipo de ataque. PH=1D6/2.

Memoria Mojada 320 ed.

+175 ed./memoria adicional

¿El ordenador se cuelga? No volverás a perder datos vitales. ¿Una secretaria olvidadiza? Ya no. ¿Netrunners intrusos? No hay problema.

Instalado en la base del cráneo, el nuevo sistema de almacenamiento de silicio de estado sólido de CYBERMATRIX permite que el usuario almacene 1 UM de memoria —sólo archivos— en la cabeza (la Memoria de Lectura/Escritura se carga y descarga con conectores de interface). Puede aplicarse un cierre de código, si es necesario, y sólo se cargarán o descargarán los datos después de introducir el código de acceso. El usuario no puede acceder a la información, pero es un lugar muy seguro para almacenar datos calientes. Haz pronto tu pedido y recibirás 1 UM adicional de almacenamiento por sólo 175 ed. PH=1D6.

Patrón de Voz 350 ed.

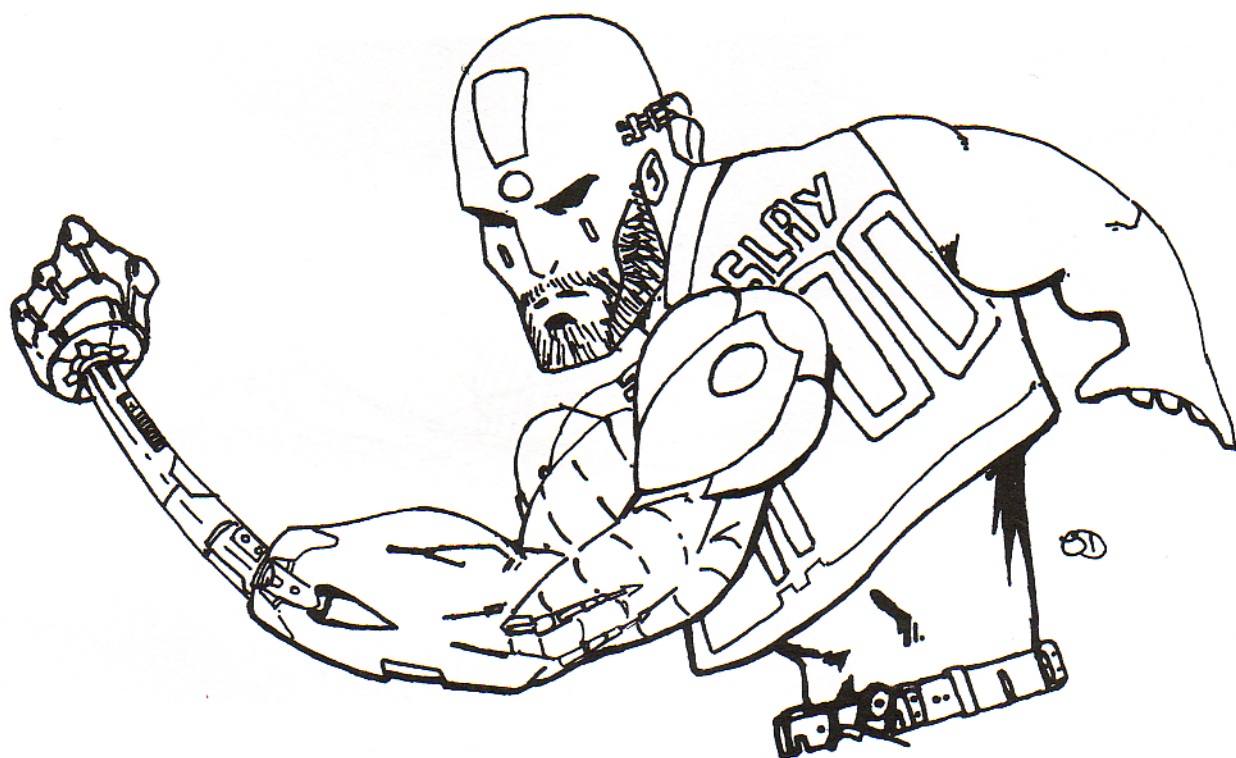
Una opción de AudioVox (de dudosa legalidad) que, cuando se usa en conjunción con el ciberaudio, Wearman o se conecta a un sistema de sonido o un reproductor de cintas/chips de audio, permite que el usuario emule exactamente el patrón de voz de otra persona.

Notas para el juego: esto permite que el personaje se haga pasar por otra persona en conversaciones y que engañe a los escáneres de huella vocal. PH=2.

Lengua Viperina 350 ed.

Ahora cualquiera puede hablar melosamente.

Empleando ultrasonidos, esta opción A-Vox (también dudosamente legal) hace que el oyente sea subliminalmente susceptible a las sugerencias (+1 al uso de las habilidades de Persuasión/Seducción). PH=2.



Mano Maza

300 ed.

¡Golpea duro! La Mano Maza es una porra lastrada de alta densidad con la que puede golpearse un blanco, provocando 2D6+1 de daño (1D10-2 cuando se usa como puño). Además, la Maza puede prolongarse sobre 1 metro de cable pesado, que permite mayor alcance y flexibilidad de ataque (la mitad del daño atraviesa una parada). ¡Indispensable para bandas combativas! PH=3.

Notas para el juego. La Mano Maza no está bien articulada; hay una penalización permanente de -2 a los REF para cualquier acción que se intente con esa mano.

Escarchador™ 200 ed.

Opción para ciberbrazo. Un extintor de incendios de CO₂ instalado en el antebrazo. El alcance es de sólo 2m. Si se usa como arma, el blanco debe hacer una tirada Difícil de REF para evitar quedar cegado durante 1D6/2 turnos de combate. PH=1D6/2.

Soplete 100 ed.

Opción para cibermano. Equivalente a un soplete con una llama de 10cm y duración de 2,5 minutos. Si se usa en combate, hace 1D6+2 de daño. Puede atravesar metal, plástico o madera de hasta CP 20. PH=1D6/2+1.

Derringer 220 ed.

Opción para cibermano. Pistola de 2 tiros instalada en cibermano, con valores de juego iguales a la BudgetArms C-13 de 5mm (P•-1•B•E•1D6(5mm)•2•2•N•50m). PH=1D6.



MICROCYBERNETICS

Rerrespirador 700 ed. ¿Cansado de tener que pagar por respirar? ¡Nunca más!

¿Vives en la Gran Ciudad? ¿Por qué esperar a que la tisis o el cáncer te cojan mañana cuando puedes tener el nuevo equipo de órganos de Raven Microcyb hoy mismo? Con sus nuevos Rerrespiradores, los pulmones son cibermejorados con filtros sintéticos y sobrealimentadores de O₂. ¡Se puede contener la respiración hasta 15 minutos! Los Rerrespiradores de RM pueden ser ajustados por un médico para filtrar gases tóxicos el 55% del tiempo (pero no los irritantes superficiales como el gas paralizante o el gas mostaza). PH=1D6+1.

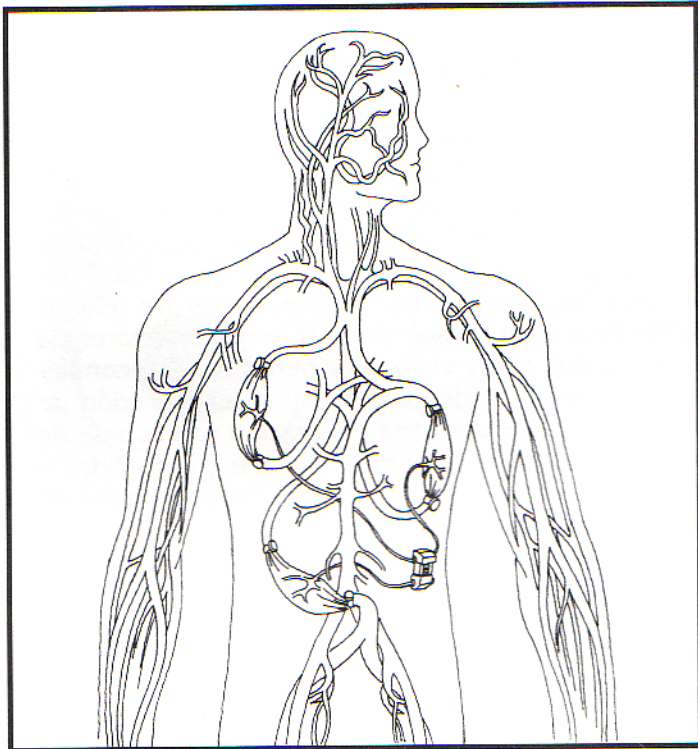
BODYWEIGHT

Sistemas de Preservación de Vida

Corazón

Descentralizado 1.300 ed.
**¡Reduce la vulnerabilidad,
aumenta la supervivencia!**

No arriesgues tu corazón. Sustitúyelo por implantes sintéticos que dispersan las cámaras, arterias y venas principales a tres zonas dentro del torso. Esto recorta el daño crítico causado por una sola herida. Con este implante, un jugador suma 2 a los Tiros de Salvación contra Muerte provocadas por lesiones en el torso. PH=1D6+4.



MARCAPASOS®

Corazón Deportivo 900 ed.

Bodyweight ofrece ahora un nuevo corazón deportivo para los interesados en el ejercicio físico. Este implante de turbobomba de acción rápida es capaz de multiplicar la circulación, potenciando eficazmente las actuaciones físicas. Esto potenciará temporalmente las características de Capacidad de Movimiento y de Tipo Corporal en 1 cuando el corazón se conecte en modo de "sobrealimentación". (Efecto en el juego: esto altera las tiradas de correr/saltar/levantar y todas las tiradas de habilidad de TCO, salvo las de MTC y las Tiradas de Muerte. Las Salvaciones ante Muerte tienen un -1 debido a la sobrepresión cardiovascular.) PH= 1D6.

Aviso de la Dirección de Sanidad: el uso de este equipo orgánico durante más de cuatro minutos puede provocar rotura de ligamentos, daño muscular e hiperventilación (en el límite de tiempo, tira un D10; si la tirada es inferior a tu característica de TCO normal, no hay ningún efecto. Resta 1 a tu TCO por cada minuto por encima de 4 que uses el implante. Si la tirada supera tu característica, sufres 1D6 de daño y reduces a la mitad tu TCO durante los siguientes 4 minutos).

"Ciberhígado" T-MAXX 450 ed.

¡No vuelvas a conducir borracho!

Puedes divertirte durante más tiempo con el Filtro Sanguíneo Cibernético T-MAXX. Las unidades de Filtros Microporosos equipadas con el nuevo proceso de difusión electroquímico T-mx2 pueden filtrar hasta el 98% del alcohol en sangre e incluso eliminar la mayoría de los venenos transportados por vía cardiovascular. Esta unidad te protege de los efectos adversos de drogas como Smash, endorfinas, incluso la Pausa Púrpura. Disfruta de la fiesta sin efectos secundarios. (El personaje recibe un +4 a todas las tiradas de característica que impliquen los efectos y adicción de drogas y venenos ingeridos, además de un 90% de eficacia en la neutralización de todo tipo de alcohol.) El nuevo T-MAXX II de lujo (850 ed) está equipado con un práctico sistema de reconducción de fluidos, para que puedas disfrutar de una noche fuera. PH=1D6.

Corazón sobrealimentado MARCAPASOS 2000® 985 ed.

¡Más potencia, más acción, mayor resistencia!

Marcapasos 2000™: "¡No podría haber hecho mi 83ª carrera sin el Marcapasos 2000! ¡Ese pulso adicional de potencia verdaderamente me arregló la temporada!" Ray Isaac, la superestrella del béisbol y otros atletas de fama mundial están de acuerdo: el Marcapasos 2000 de Bodyweight es lo definitivo en el equipo orgánico de altas prestaciones. La "sobrealimentación" de este sofisticado corazón potencia en +2 las características de Movimiento y de Tipo Corporal cuando está activado. ¡¡¡Conéctalo!!! PH=1D6 (Los efectos y penalizaciones son los mismos que los del Marcapasos original, salvo que el tiempo de uso seguro es sólo de dos minutos.)

TimesSquare Plus™ 500 ed.

Nunca te olvides. Siempre, donde la necesitas. ¡Información para convertirte en el cyborg máximo!

¡NUEVO de ZETATECH! Recién salida del diseño, la nueva opción de ciberópticos TimesSquare Plus™ integra a tu ciberojo con un procesador de reflejos cognitivos y un enlace de DataTerm conectores de chips. Unos chips especiales permiten el reconocimiento visual, la identificación y la recuperación de información. La completa integración con la base de datos Farley File™ te permite acceder con facilidad y rapidez a la información, visualizando los registros en tus rótulos luminosos Times Square Plus. Esta actualización también puede usarse con el nuevo ciberojo de Videoimagen. (Para más información, ver la sección de Chips, pág. 76 de este catálogo.) Soporta 3 opciones. PH=2. La mitad de precio si se hace como actualización.

Wearman Generación II 200 ed.

¡Nadie quiere cibernetizarse por un equipo de sonido!

¿Ansías el lujo de un estéreo cibernético, pero no puedes tenerlo porque el médico dice que tu cuerpo no soportará un ciberaudio completo? ¡Advanced Audio Systems vuelve a abrirse paso con la última generación de entretenimiento sonoro! El implante Wearman Generación II puede instalarse en cualquier clínica en hora y media: se instalan microaltavoces en el hueso del cráneo al lado de los oídos y se sitúa una superficie de lectura óptica de láser bajo la oreja. Simplemente coloca el microdisco en el bolsillo de sintepiel y ¡sigue con el rock! PH=0.

Tenaza Táser 180 ed.

Opción para ciberbrazo. Unos contactos eléctricos en miniatura en los dedos pulgar, índice y corazón administran al blanco una carga estática de varios kilovoltios. Los efectos son iguales que los del táser sujeto a mano (Cyberpunk 2020, pág.63). PH=2D6-2.

E-Monitor 185 ed.

Si cometes un error en el espacio, lo más probable es que no vivas para cometer otro.

¿Te vas a OCT? ¿Te preocupa que el vacío te juegue una mala pasada? El e-monitor Ciberolfateador™ es la herramienta definitiva de control del entorno para el jinete orbital del mañana. El Olfateador tiene un barómetro incorporado para comprobar la presión del aire y puede programarse para observar e informar sobre los síntomas físicos provocados por cambios en la presión o en la composición de la atmósfera (supervisará los niveles de CO₂, oxígeno, monóxido de carbono y nitrógeno con una precisión del 90%). La información se visualiza por medio de LEDs subcutáneos en tu brazo o pierna. Una forma excelente de saber cuándo el aire se está viciando o la presión de la cabina es demasiado baja. Junto con todas estas funciones, el refuerzo electromagnético es de serie. PH=1.

Puntos InduMag™ 220 ed.

¡Para los preocupados por la moda!

Para aquéllos que son conscientes de su aspecto, pero que a pesar de todo necesitan un interface, el conector subcutáneo de inducción magnética de DSI permite una capacidad completa de conexión manteniendo tu apariencia "intacta". Implantados justo por debajo de la piel (viéndose sólo dos "puntos" metalizados), una muñequera y una clavija de cable te permiten conectarte en cualquier ciberdispositivo, leyendo las señales mediante inducción de campo magnético. (No con ciber módem; -1 a los controles de interface con todos los demás dispositivos.) El fabricante sugiere usar cables de baja impedancia con esta instalación. PH=1D6/2.

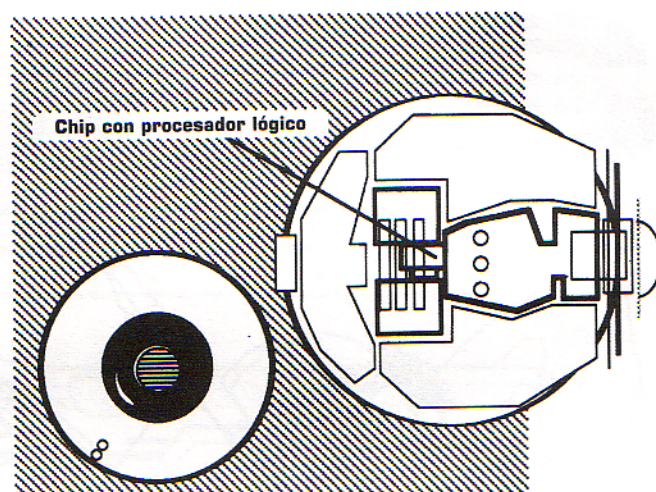
Giroestabilizador 1.000 ed.

Los giroimplantes de Raven Microcyb le dan al ciberhombre de hoy en día un equilibrio perfecto. Utilizando un giróscopo activado automáticamente y depósitos de fluido de equilibrio montados en el cráneo, el sujeto no sufrirá de mareo debido a un cambio brusco de la orientación. Esto proporciona un +2 en las tiradas de Mareo Espacial y un nivel automático de +1 en Maniobra en 0-G. El propietario también tiene una bonificación de +1 a cualquier habilidad de maniobra de Atletismo que implique un equilibrio prolongado. PH=1D6.

Ojo Rápido™ 440 ed.

¡Estarás un paso por delante de ellos!

Esta opción para ciberóptico de Kiroshi Optics consiste en un procesador lógico programado para predecir movimientos del cuerpo humano de acuerdo con modelos establecidos de lenguaje corporal. El dispositivo mejorará la capacidad del usuario para combate cuerpo a cuerpo, que le permitirá prever las acciones ofensivas o defensivas de un oponente. Esto aumenta en +1 las habilidades de Pelea, Artes Marciales o Armas Cuerpo a Cuerpo del usuario. Éste debe observar a su oponente durante 3 turnos normales (30 seg.) con el fin de 'registrar' sus movimientos. Usa 1 espacio de opciones. PH=1.



Videocámara/Transmisor 330 ed.

Nunca te pierdas la película, con Kiroshi.

Opción para ciberóptico. Envía la imagen que esté viendo el sujeto como señal constante en directo a un monitor a distancia. El alcance es de 1,5 kilómetros. Ocupa 4 opciones. PH=1.



Video Imagen 350 ed. Para imágenes que sólo tú necesitas ver.

Esta opción (una forma avanzada de Times Square) permite al usuario recibir imágenes de vídeo (por medio de transmisión de telecomunicaciones o conectores de interface) que se visualizan internamente. Ocupa 2 opciones. PH=2.

Pulverizador de Gas Lacrimógeno para Ciberóptico 200 ed. ¿Por qué llevar un aerosol paralizante? Sólo mírale a los ojos.

Una única descarga de gas con un alcance de 1m, que ciega al blanco durante 1D6 turnos. Los ciberópticos quedan afectados. Se necesita una tirada Muy Difícil para impactar en el área facial, que se reduce a una tirada Media si se consigue la sorpresa. ¡Una tirada fallida puede afectar al usuario! (A elección del Árbitro.) Ocupa 2 opciones. PH=2.

Tejido Dérmico Salvavidas™ 4.500 ed. ¡Leer este anuncio te puede salvar la vida!

Una versión mejorada de los Anticuerpos Optimizados (2020 pág. 85); Salvavidas incorpora también una forma limitada de tejido dérmico similar a la Piel Pulverizada. Sella vasos sanguíneos rotos y contrarresta los efectos más extremos del shock. El paciente, por ello, avanza Niveles de Muerte cada cuatro minutos en lugar de una vez cada minuto. Las heridas críticas no avanzan a Mortales siempre que el paciente no se vea expuesto a maltrato, y la velocidad de curación es de +1 punto/día. Cada vez que el sujeto sufra una herida más elevada que Crítica, necesitará un tratamiento de mantenimiento que costará 1.000 ed. PH=(1D6/2)+1.

Nanotecnología Anti plagas 1.750 ed.

Antígenos optimizados y células T mutadas proporcionan un aumento de inmunidad contra las enfermedades graves. Diversas compañías farmacéuticas proporcionan actualizaciones para mantenerse a la par de los últimos desarrollos de la guerra biológica. El usuario recibe un +3 a las tiradas de TCO para evitar contraer enfermedades o contra los efectos de agentes de guerra biológica. PH=0,5.

Conmutador de Frecuencias 100 ed.

Este conmutador de circuitos le da al usuario una opción de hasta 6 canales en su sistema de radio. PH=0.



Friebandas

600 ed.

¡Una "electrizante" nueva tecnología de CYBERMATRIX!

La instalación consiste en pequeñas agujas altamente conductoras albergadas en fundas aisladas en el dedo índice. Estas agujas están conectadas a una potente minipila, situada en el antebrazo, que tiene suficiente carga para 3 descargas letales (si la víctima falla una tirada de TCO de dificultad 20, queda inmovilizado durante 1D10+1 minutos; si se le hace la descarga en la cabeza o el torso y saca una tirada menor que 15, está muerto. Puede añadir su habilidad de Resistencia a esta tirada). Es posible penetrar en blindaje blando de CP de hasta 3. El contacto con un ciberequipo (con un agarre de combate fuerte) tiene un 10% de probabilidad de cortocircuitar completamente la cibertecnología no aislada. Los Friebandas son ciberequipo de mercado negro en la mayoría de las regiones judiciales. CH=2D6+3.

ARMAS

TECNOLOGÍA AVANZADA DE COMBATE DEL 2020



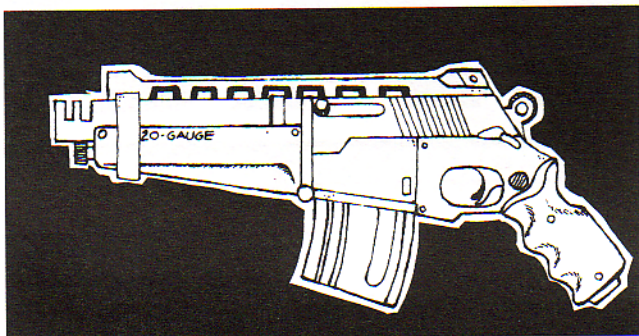
Autopistola Goncz-Taurus (pág. 44)



Armalite 44 (Cyberpunk 2020, pág. 52)

“En la Calle, no hay sitio para excusas; para hardware que no funcione o equipo que no actúe bien. No puedes pedir la devolución de tu dinero con una bala en el cerebro y un pleito es muy problemático cuando has sido despedazado en el banco de cuerpos local. Quieres las mejores armas que se puedan comprar con dinero, porque la alternativa es la más costosa de todas: tu vida.”

**—Morgan Blackhand
El Manual del Ejecutor, 2017**

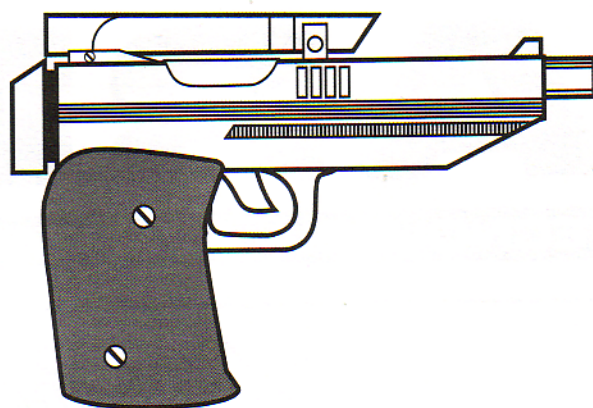


Militech Crusher SSG 450 ed.

ESC -1/-3 CH C 3D6/1D6+2 (Cal. 20) 6 2 M

Esta escopeta, del tamaño de una pistola, se desarrolló durante el 2º Conflicto Centroamericano para el combate a corta distancia y barridos de habitaciones. La Crusher es un arma manejable para ser del calibre 20, con su cargador de tipo caja y su cañón de 25 centímetros, pero no es muy precisa.

Notas para el juego: debido a su acabado estilo "galgo" —sin culata y de cañón corto—, el arma tiene un -1 a 12m, -3 a 25 m y es ineficaz a mayor distancia. Los daños corresponden a los dos alcances.

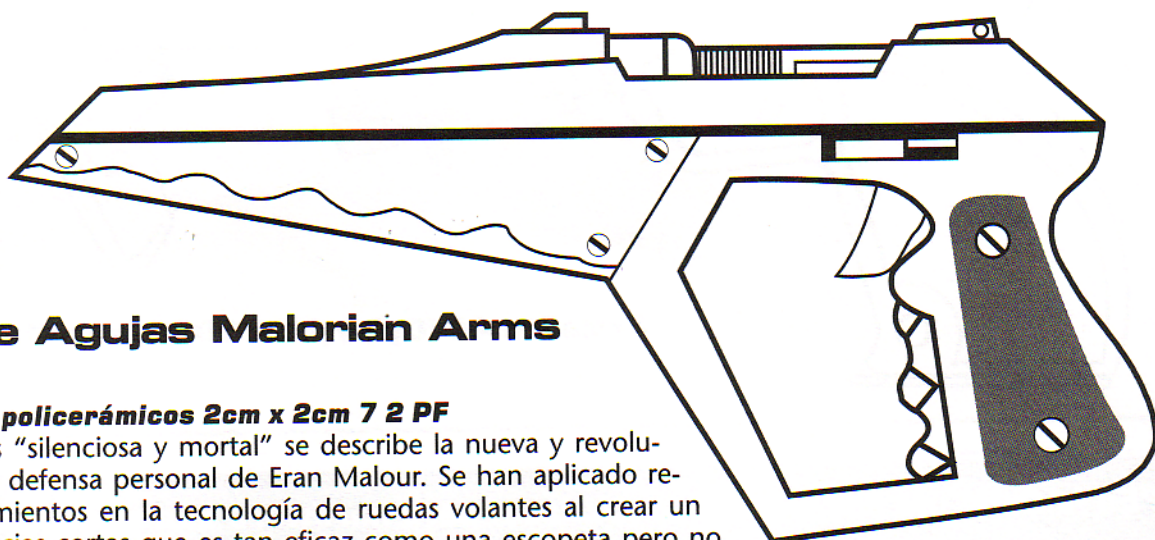


Budgetarms Laser-Niner 675 ed.

P 1* CH/L M 2D6+1(9mm) 15/35 1/3/20 M

Una pistola automática/ametralladora de calidad, elegante de diseño, que dispara balas de 9mm sin casquillo. Fabricada de acuerdo con especificaciones de personal de seguridad, está construida para el combate, empleando una mira láser integrada y modos de disparo de ráfagas de 3 disparos/fuego automático. Tiene un cargador de 15 disparos, pero para operaciones de asalto puede instalarse un cargador de tipo "caracol" de 25 balas (el valor de disimulo asciende a "L" cuando se monta el cargador de caracol).

Notas para el juego: La disponibilidad del arma desciende a 0 si tiene un Conector Inteligente, debido a la integración de la mira láser existente.

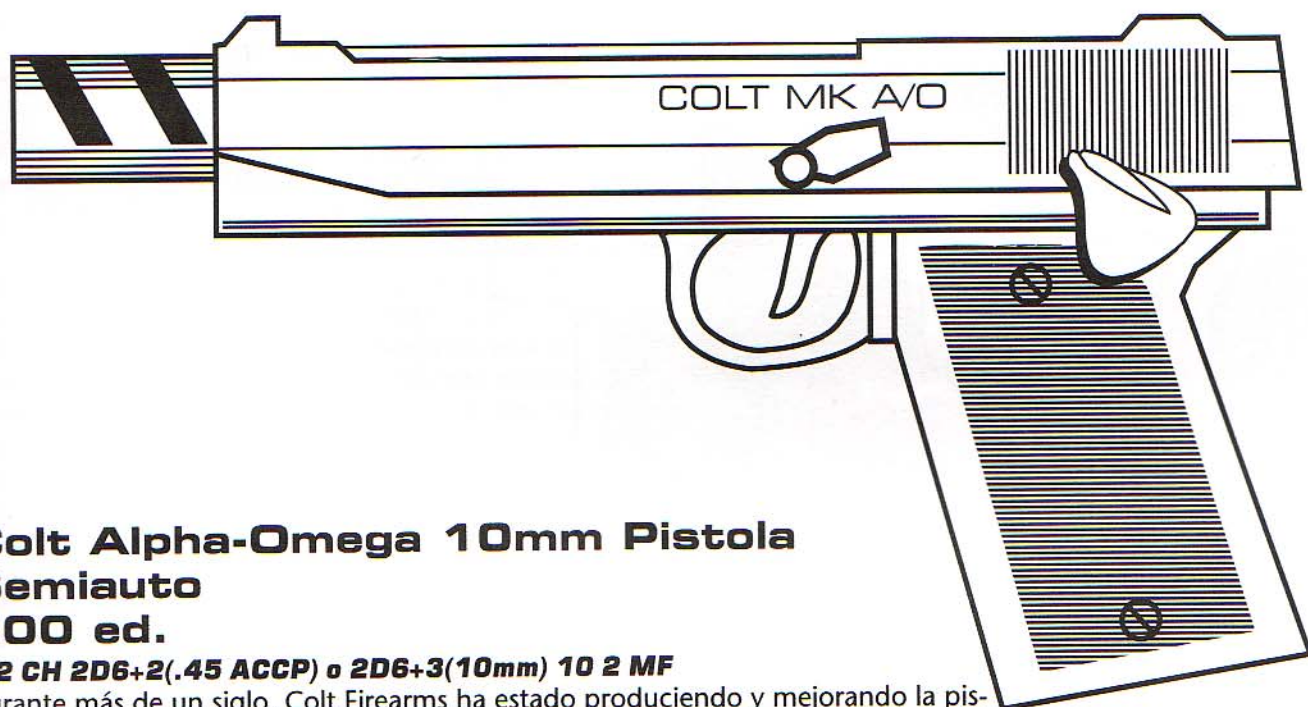


Pistola de Aguja Malorian Arms 375 ed.

P 0 CH M frag. policerámicos 2cm x 2cm 7 2 PF

Con los adjetivos "silenciosa y mortal" se describe la nueva y revolucionaria arma de defensa personal de Eran Malour. Se han aplicado recientes descubrimientos en la tecnología de ruedas volantes al crear un arma para distancias cortas que es tan eficaz como una escopeta pero no más ruidosa que un cepillo de dientes eléctrico. La pistola de agujas usa un percutor de presión para activar el volante de 10 cm. Cuando se dispara, el volante se presiona contra un bloque policerámico que crea una multitud de fragmentos afilados que viajan a mucho más de ¡360 metros por segundo! La unidad de energía interna puede hacer girar el volante hasta dieciocho minutos antes de tener que sustituirse (coste por unidad: 7 ed.) La pistola de agujas también está disponible como una versión de accesorio para ciberbrazo (CH=1D6+2).

Notas para el juego: La versión para ciberbrazo se vende a 550 ed. (2D6 fragmentos/impacto, cada uno 1D6/2 de daño; trátalo como si fuera un cuchillo a efectos de penetración de blindaje) CH=1D6+



Colt Alpha-Omega 10mm Pistola Semiauto 500 ed.

P 2 CH 2D6+2(.45 ACCP) o 2D6+3(10mm) 10 2 MF

Durante más de un siglo, Colt Firearms ha estado produciendo y mejorando la pistola semiautomática definitiva. Desde la Colt .45 M1911a1 hasta la actual Alpha-Omega, Colt se ha esforzado por alcanzar el nivel óptimo. La Alpha-Omega es una pistola semiautomática de doble acción. Tiene un cargador de diez balas, a elegir por el tirador entre .45 ACCP o de 10mm sin casquillo. La pistola viene con un compensador de cañón e interface de tirador como opciones estándar de fábrica. También puede pedirse con un sistema de mira Nikon COT (Soldado de Fortuna) por 3.900 ed. adicionales.

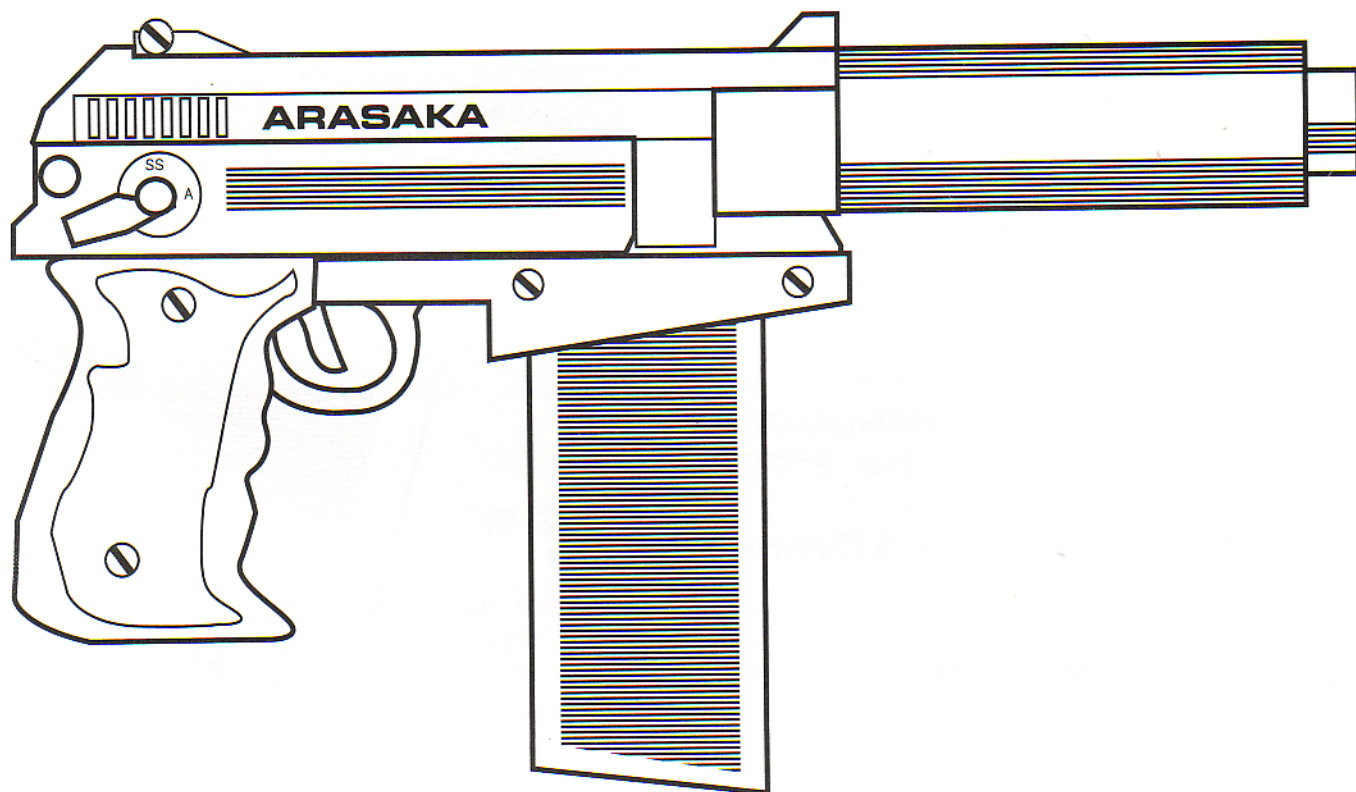


Pistola Ametralladora Glock Thirty 705 ed.

PA 2 CH/L C 2D6+3 (10mm) 20/30 1/3 MF

Coincidiendo con su trigésimo aniversario, Glock Int. introduce lo último en el último desarrollo de su famosa línea de pistolas semiautomáticas. Glock ha tomado su Glock-20 de 10mm, le ha dado la función de selección entre tiro a tiro o ráfagas de tres tiros, salidas de gases en el cañón para que sea controlable al máximo, y treinta cartuchos de 10mm por cargador. Estas funciones, además de la calidad y precisión que el tiempo ha demostrado en Glock, crean un excelente ejemplo de artesanía austriaca.

Nota: esta pistola también puede usar el cargador normal de 20 disparos, lo que la hace ligeramente más compacta y ocultable (B).



Subfusil avanzado Setsuko-Arasaka "PMS" 1105 ed.

SBF 1 L M 1D6+2(7mm) 40 20 M

Para el aspirante a tecnoninja, Setsuko-Arasaka (una división de la compañía madre) está produciendo ahora su subfusil de policía/ejército/seguridad en los Estados Unidos en su nueva fábrica automatizada en Night City, California. Esta arma, diseñada para seguridad corporativa disimulada y fuerzas paramilitares en las que se valore la discreción por encima de la potencia de fuego pura, dispara una bala de 7mm sin casquillo, subsónica y con un supresor incorporado Sonex. Los primeros modelos de esta arma se ganaron la reputación de ser exigentes con la munición y se rumorea que el interface del arma provocaba alucinaciones en la visión periférica. Estos problemas se debían a que las empresas subcontratadas sustituían piezas originales por inferiores o que no cumplían las especificaciones. La nueva PMS ha sido sometida a ensayos exhaustivos para superar todos los problemas anteriores con esta arma.

Nota: la versión sin conector inteligente cuesta 200 ed. menos.

Pistola Goncz-Taurus 200-275 ed.

P O C H E 2D6+1(9mm) 15 2 M

300-400 ed. (versión de fuego selectivo)

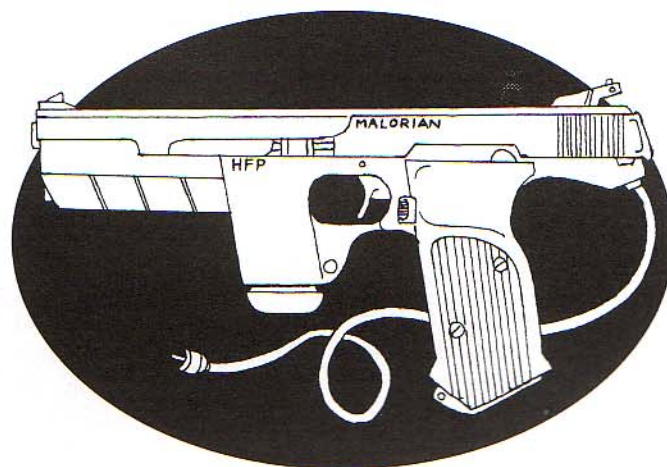
PA -1 C H C 9mm 15/30 2/10 M

Arma reglamentaria de los oficiales en las Panaméricas, e introducida de contrabando ilegalmente durante muchos años en el suroeste de los Estados Unidos; esta pistola se ha hecho famosa por esa renombrada banda de nómadas, Los Hombres Murciélago, y su líder, "El Brian". ¡Que no te engañen con imitaciones baratas mejicanas o clandestinas! La pistola G-T está fabricada por Taurus Brazilia de Brazil de acuerdo con sus exigentes normas e importada por De Santos Ltd. Existen dos versiones de esta arma: la semiautomática de 9mm y la versión de pistola ametralladora con una función de fuego selectivo. Una pistola robusta y fiable con un precio muy competitivo, con la posibilidad de elegir entre cargadores de quince o treinta balas. Los precios de venta al público pueden variar.

Pistola Pesada Flechette Malorian Arms 595 eb.

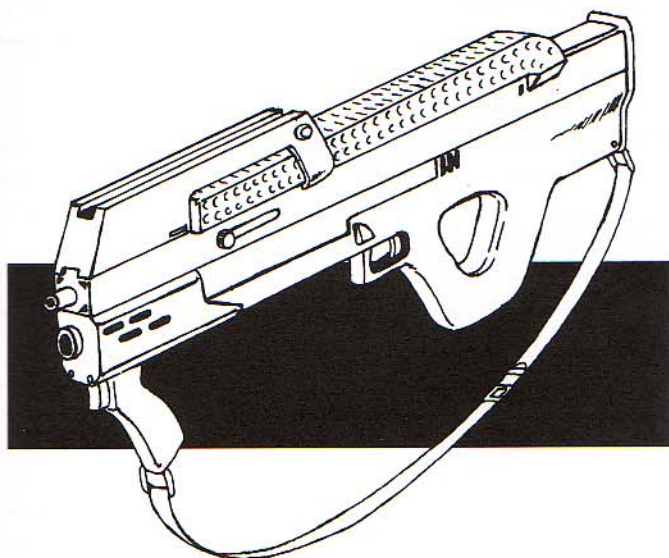
P 1 CH C 1D6+1(Proyec. Flechette MP 4mm) 25 2 M
Los cargadores desechables cuestan 14 ed.

La pistola pesada flechette Malorian Arms, que dispara un único dardo de 4mm y 10 gramos a más de 500 metros por segundo, es insuperable en la tecnología de armas cortas de dardos. Utilizando un sistema de combustión de gas licuado, esta pistola alberga un fusil en un arma del tamaño de una pistola. El depósito recargable de líquido propelente puede disparar más de doscientos proyectiles antes de necesitar rellenarse (30 ed.). La gran capacidad del cargador hace que esta arma sea la favorita de los chalados por la potencia del fuego en todo el mundo. Eran Malour ha diseñado específicamente su nueva pistola flechette teniendo en mente al cliente "mejorado". El arma viene con chips de fábrica; tiene una función de seguridad para estar engranado y codificado con su propietario, de tal manera que es imposible su uso por parte de nadie más. Esta es una clara ventaja para cualquiera que necesite una poderosa arma de de-



fensa pero al que le preocupe que sus hijos puedan hacerse daño con una descarga accidental.

Nota: Un proyectil de metal denso tiene el doble de efecto MP (el blindaje es x1/4). El usuario debe llevar una muñequera especial de "chip de seguridad" o tener el chip de seguridad en un zócalo en la muñeca.



Arma Avanzada de Combate de Infantería Militech M-31a1 1.695 ed.

FUS 2 N R 4D6(4,5mm) 150 30 M/MF

Hace dos años, el gobierno de los Estados Unidos Provisionales propuso una nueva competición para seleccionar un arma avanzada de combate de infantería. El comité de servicios armados opinaba que el ejército ya contaba con un arma excelente y decidió crear un conjunto de parámetros de diseño imposibles para retrasar intencionadamente este programa

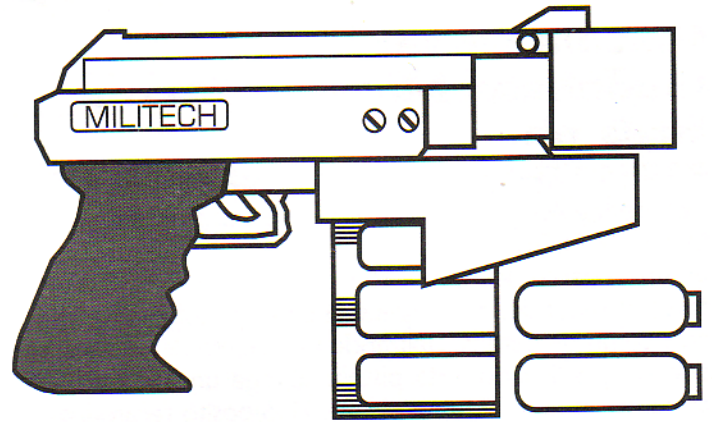
de armas al menos diez años. El primer y único participante en el concurso fue el M-31a1. Militech había desarrollado un nuevo lanzagranadas que disparaba un proyectil no mayor que un cartucho de tres pulgadas para una escopeta del calibre 10, pero con unas prestaciones casi iguales a las de la granada original, la M-79 de 40mm. Malorian Firearms había patentado recientemente un nuevo sistema de armamento denominado "disparo mediante propelente líquido" pero no tenía el capital necesario para hacer más que un prototipo que funcionase. Eran Malour ofreció la licencia a Militech y, en sólo dieciocho meses, el arma avanzada de combate de infantería M-31 estaba en producción. El M-31a1 es una configuración superior/inferior con un arma de asalto de calibre 4,5mm encima de un minilanzagranadas de cerrojo. El disparo por propelente líquido funciona más como un motor a gasolina antiguo, en el sentido de que se mezcla un propelente y un oxidante en una cámara de combustión, que a continuación se enciende eléctricamente apretando el gatillo, lanzando una bala de 4,5mm recubierta de cobre (de 3 gramos) y haciendo un ciclo de acción para cargar el siguiente proyectil en la recámara. Uno de los requisitos del contrato gubernamental era una capacidad de cargador de al menos 100 proyectiles. El cargador del M31a1 contiene 150 proyectiles y el propelente necesario para dispararlos. Conjunado con el lanzagranadas, este diseño ha demostrado ser una combinación eficaz y mortal.

Nota: ver la pág. 46 para ver los valores del minilanzagranadas.

Minilanzagranadas Militech 255 ed.

**MLG (cerrojo) - 1 L C Minigranada/Calibre 10 4 2 M
475 ed.**

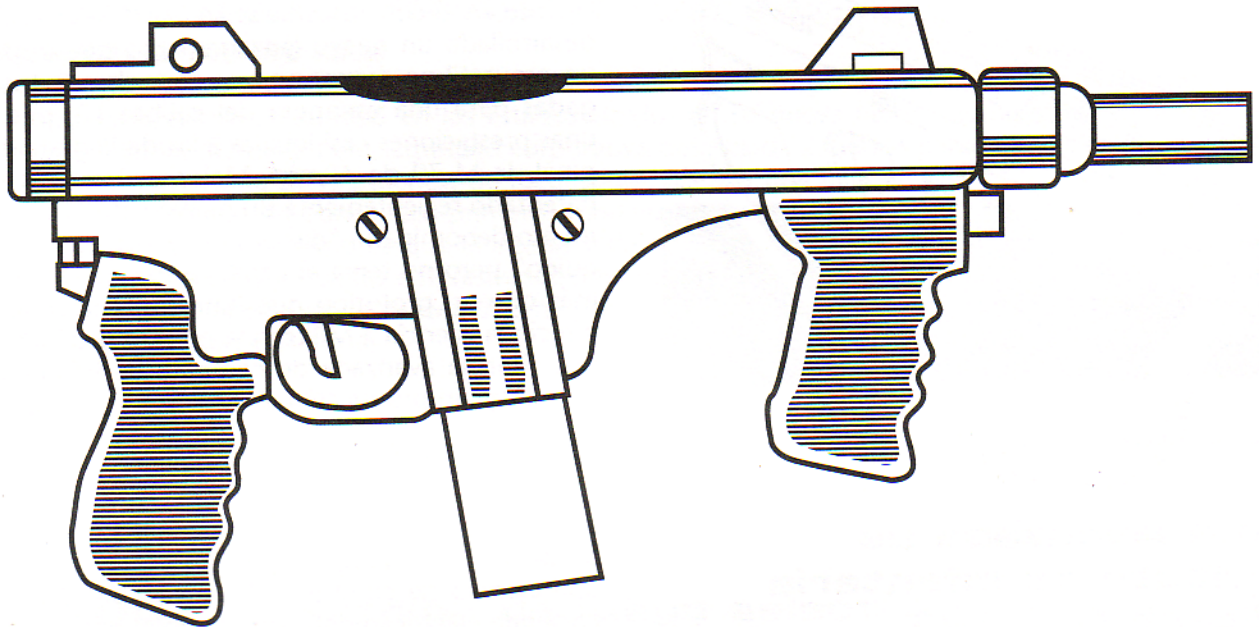
MLG (tambor) 0 N M Minigranada/Calibre 10 16 2 M
Militech ha desarrollado un nuevo proyectil de granadas un sesenta por ciento menor en tamaño (25mm x 90mm), pero con el mismo alcance y efecto que la granada estándar de 40mm. Militech vende dos tipos de lanzador. El primero es un lanzador por cerrojo, similar a una escopeta, con un cargador de tubo que contiene cuatro cargas. Esta versión es la que normalmente se monta sobre el Arma Avanzada de Combate de Infantería Militech M-31a1 (ver pág. 45) o el Subfusil Militech 10 (pág. 51). El segundo diseño (que se muestra aquí) tiene un gran tambor rotativo con capacidad para dieciséis proyectiles, construido sobre la estructura de un Militech 10 modificado. Los ajustes de esta arma le permiten al tirador seleccionar entre los tipos de munición que se hayan cargado. Por ejemplo, el tirador podría disparar un cartucho de gas lacrimógeno, seleccionar un cartucho de HE, dispararlo y luego



go seleccionar un cartucho de dardos múltiples, ¡todo ello sin recargar! El arma rota automáticamente el tambor para colocar en la recámara el tipo de cartucho especificado. Ambas armas pueden usar también munición de escopeta del calibre 10.

Nota: La velocidad de disparo cae a 1 si el tirador está seleccionando nuevos tipos de munición entre disparos.

Municiones de minigranada: HEP 5D6 (el daño es 1/2 real, 1/2 sólo aturdir; el blindaje no tiene ningún efecto y queda dañado 2 niveles), Fragmentación 2D6+1 (diám. 5m), Dardos Antipersonal 1D6 (2D6 impactos/disparo), Humo o Gas Lacrimógeno (diám. 5m, consultar Cyberpunk 2020 para ver los efectos.)



Subfusil Avanzado Beretta M-24

1.250 ed.

SBF 2 L M 2D6+1(9mm) 50 25 MF

El nuevo subfusil estándar para la Interpol. Beretta Euroarms ha establecido nuevos criterios en la tecnología armamentística con su subfusil M-24. Utilizando el subfusil M-12 (de eficacia probada en mucho tiempo) como base para su nueva arma, incorporan funciones como un conector inteligente integrado, una gran capacidad de cargador y un compensador de retroceso. Esto le convierte en un paquete de armamento total que cubrirá las necesidades de cualquier mercenario.

Nota: también se puede comprar una versión sin conector inteligente por 300 ed. Menos.

Granada IEM

Coste: @ ¿200-400 ed.?

GRN O B R Alta Energía/Electrónica 1 1 varía

¿Eres un debilucho de cincuenta kilos? ¿El heavy cachas del piso de al lado no quiere bajar su caja de chips? ¿Se está entrometiendo en tu acción algún matón con traje de miles de yenes? Tuesta a ese pedazo de carne con chips con esta Granada de Impulsos Electromagnéticos Veg-o-Matic "pendiente de patente". Detonada manualmente o a distancia, esta munición proporcionará un impulso electromagnético con un alcance muy limitado (aprox. 10m de diámetro) que dispersará los electrones, borrará la memoria de los chips y enseñará a cualquier cromado cómo bailar la Cucaracha Moribunda. Si estás interesado en esta u otra maravilla electrónica, dispón una línea de petición de información en el Boogie Board de Night City a la atención del "Gran Neeso".

Nota: Recibimos una única Granada IEM para su ensayo junto con el pago de este anuncio. Las instrucciones afirman que, cuando detona, la granada no explota, sino que activa su mecanismo interno cinco segundos después de montarse. Ensayamos la granada entre un grupo de voluntarios del departamento de envíos y descubrimos que, cuanto más potenciada estaba una persona, más tardaban los efectos en desaparecer. Calculamos que el ciberequipo interno volvió a funcionar en alrededor de cuatro minutos y las funciones de los cibermiembros se recuperaron en alrededor de diez minutos. Incluso una persona sin ningún tipo de ciberequipo tendrá pérdida de orientación durante alrededor de diez segundos. Los chips MRAM se perdieron totalmente a menos que estuviesen apantallados contra IEM pero el sistema de potenciación de nuestro jefe de envíos no resultó afectado, debido en parte a su origen en L-5.

Granadas DCR para fusil

50 ed./granada para fragmentación y otras

100 ed. para Antitanque

GRNF -1 N M varía 1 1/2 turnos MF

GRNF O N M Antitanque 1 1/2 turnos M

Con el añadido de un adaptador de 22mm para la boca (200 ed.), cualquier fusil puede disparar la línea DCR de granadas para fusil. El uso de un diseño de trampa para balas desarrollado en la década de 1970 permite al tirador disparar munición convencional y asimismo lanzar una granada para fusil a una distancia de hasta ¡150 metros! Estos pequeños proyectiles con aletas transportan una cabeza explosiva capaz de hacer tanto daño como una granada estándar. Contiene la misma fuerza, pero por una décima parte del coste de un lanzagranadas.

Nota: Por alrededor de 50 ed., un técnico competente puede instalar el montaje para la boca para lanzagranadas en cualquier fusil paramilitar.

"Granadas Platillo" FEN Dz 22

65 ed.

GRN 1 B M AE/Frag 1 1 m

Presentadas en la Exposición de Armas de París por Fabrique Europa Nationale. Estas granadas de mano tienen un explosivo líquido de relleno dentro de un cuerpo de granada de forma aerodinámica (+2 a la habilidad de Atletismo), similar a un plato de postre (11cm diám. x 1,5 grosor). La granada se activa girando el botón de conexión en el sentido de las agujas del reloj. Pulsar el mismo botón ofrecerá un retardo de seis segundos antes de que se produzca la detonación. Ciento sesenta perdigones de acero endurecido crean una zona de fragmentación de quince metros de diámetro (Daño 2D6+3). Esta granada tiene un borde de goma para permitir que el usuario quiera hacerla rebotar en objetos. Debido a la forma en que se lanza la granada, a menudo para describir este producto se usan apodos pintorescos, como "Frisbee de la Muerte" o "Disco de Perforación".

"DetCard™" FEN Dz 25

120 ed.

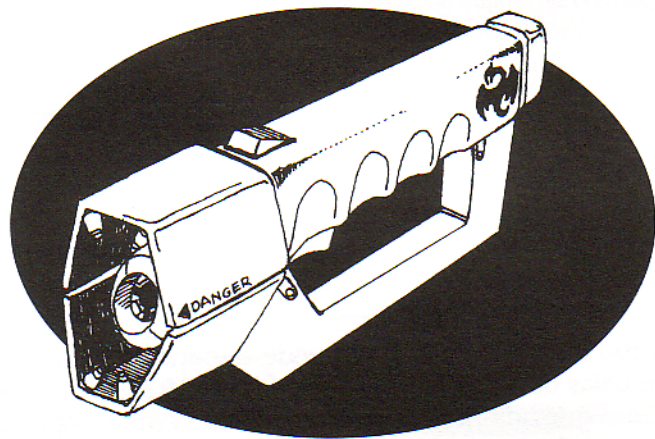
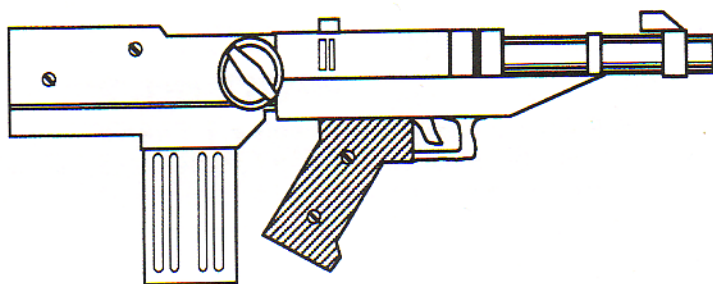
GRN 1 B M AE 1 1 M

Otro diseño nuevo y elegante de los chicos listos de Fabrique Europa Nationale. La DetCard es una placa de C-4 del tamaño de una tarjeta de crédito, estabilizada con una carcasa de plástico e inflamada por un diminuto chip detonador embebido en la tarjeta. Simplemente parte la tarjeta por la mitad, colócala donde lo desees, y explotará en veinte segundos. Perfecta para trabajos ruidosos de allanamiento. Disponible en formatos de tarjeta de Trauma Team™, Euro-Worldbank y tarjeta de prensa de WNS.

Subfusil flechette Malorian Arms 795 ed.

SBF(F) 2 CH C 10mm (multidardos) 10/30 3/35 MF

Malorian Arms ha noqueado a la competencia con su nueva subfusil flechette. Se trata de un arma de configuración integrada de una sola pieza que utiliza un sistema de cerrojo rotativo similar al ya comprobado sistema operativo de la M-95/G-11. Esta arma usa el nuevo proyectil de dardo sin casquillo de 10mm que contiene seis penetradores de acero capaces de superar cualquier blindaje corporal de tejido balístico (kevlar) que se use actualmente. Equipado de fábrica con función de ráfaga de tres tiros/tiro automático y un compensador integrado. Hay cargadores de munición con capacidad para diez y treinta proyectiles.



Kendachi Dragon 660 ed.

EXT 0 CH M varía 4 1 M

Este lanzallamas de mano te ofrece destrucción en la punta de los dedos. La ignición debe activarse 1 asalto de combate antes de disparar. Crea una llama de 4m, que hace 2D6 de daño difundidos sobre 2 zonas corporales al azar en el primer asalto, y 1D6 a 1 área en el segundo asalto. Sólo protegerán al blanco el blindaje rígido, o el blindaje blando de CP de 15 o más. Todos los blindajes blandos resultarán dañados en 2 niveles en lugar de en 1.

Minigranada GPz-78 40ed.

GRN 0 B M AE/Frag 1 1 MF

Una granada de mano arrojadora muy pequeña (4cm diám.) que usa un relleno explosivo de HDX. Debido a su tamaño, esta granada es muy fácil de ocultar, pero su onda expansiva se limita a sólo tres metros (Daño 1D6+2). Con licencia a Gremyenko de Moscú por parte de DutchArms LTD.

Escopeta militar/policial Militech 300 ed.

ESC 0/-1 N/L C 4D6(Cal. 12) 8 2 M

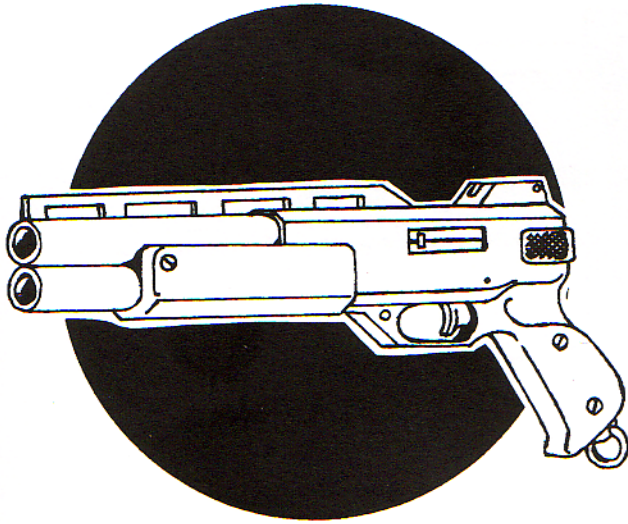
Una escopeta semiautomática a gas, con un cargador desechable de ocho cartuchos y culata plegable. Una arma trabajadora para el policía corporativo trabajador. Puede pedirse de calibre doce o diez (capacidad de seis cartuchos, culata no plegable).

Nota: la munición de calibre 10 hace 4D6+3, la de calibre 12 hace 4D6. El segundo valor de precisión y disimulo son para la culata plegada.

Sujeciones Biotech-Askari 60 ed./bomba 25 ed./tubo de liberación

EXT 0 B M Especial 1 1 PF

Un delicado material de tejido de gasa polimérica administrado mediante una bomba que se lanza con la mano. Permite realizar movimientos lentos y constantes, pero inmoviliza inmediatamente si se hace un movimiento rápido o brusco. Efecto de radio 1m; hace falta una tirada Muy Difícil de REF (usar habilidad de Esquiva/Finta) o Casi Imposible de TCO (usar habilidad de Proezas de Fuerza). El catalizador de liberación viene en un tubo de inyección de 10 usos; si no se usa, hay que esperar 30 a 40 minutos para que se produzca la desintegración química.

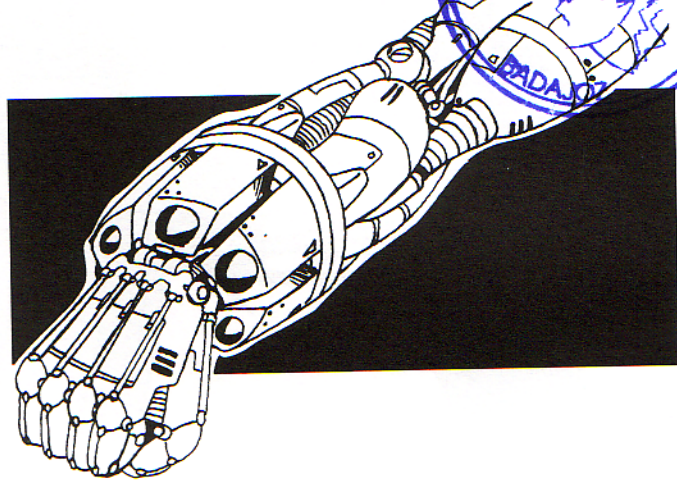


Pistola de dardos aturdidores 109 ed.

P-1 CH C Aturdir/-1 Salvación(dardo cal. 45, baja vel.) 2 2 MF

Una nueva adición a nuestro catálogo proviene de Pursuit Security Incorporated. Para el mercenario que necesite una alternativa no letal, la pistola de dardos aturdidores es una opción excelente. Esta arma tiene una configuración de cañón doble (uno encima del otro). La munición aturdidora propiamente dicha consiste en un cartucho especial de plástico de calibre .45 y baja velocidad (120 m/s). El proyectil es un condensador recubierto de cobre, y con púas, capaz de almacenar hasta ¡70.000 voltios! Los salientes, similares a púas, permiten que el proyectil administre su carga a través de ropas gruesas, piel e incluso algunos blindajes de tejido balístico (es posible penetrar blindaje blando de hasta 5 de CP). La incapacitación es instantánea y dura hasta una hora.

Nota: Es arriesgado disparar este arma con cualquier munición normal (90% de probabilidades de disparo fallido, 2D6-1 de daño al brazo del tirador). Los proyectiles se venden en paquetes de a cuatro y tienen una fecha de caducidad de uso.



Muñequera Racate Rostovic 380 ed.

para el lanzador, los cohetes se venden en paquetes de seis a 200 ed.

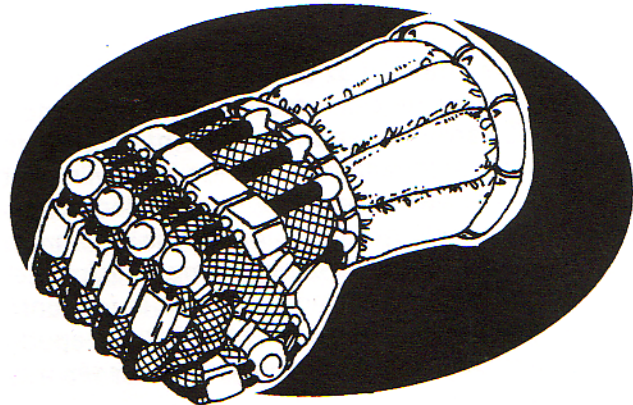
MLC 0 N M 5D6(AE 30mm) 6 3 M/P

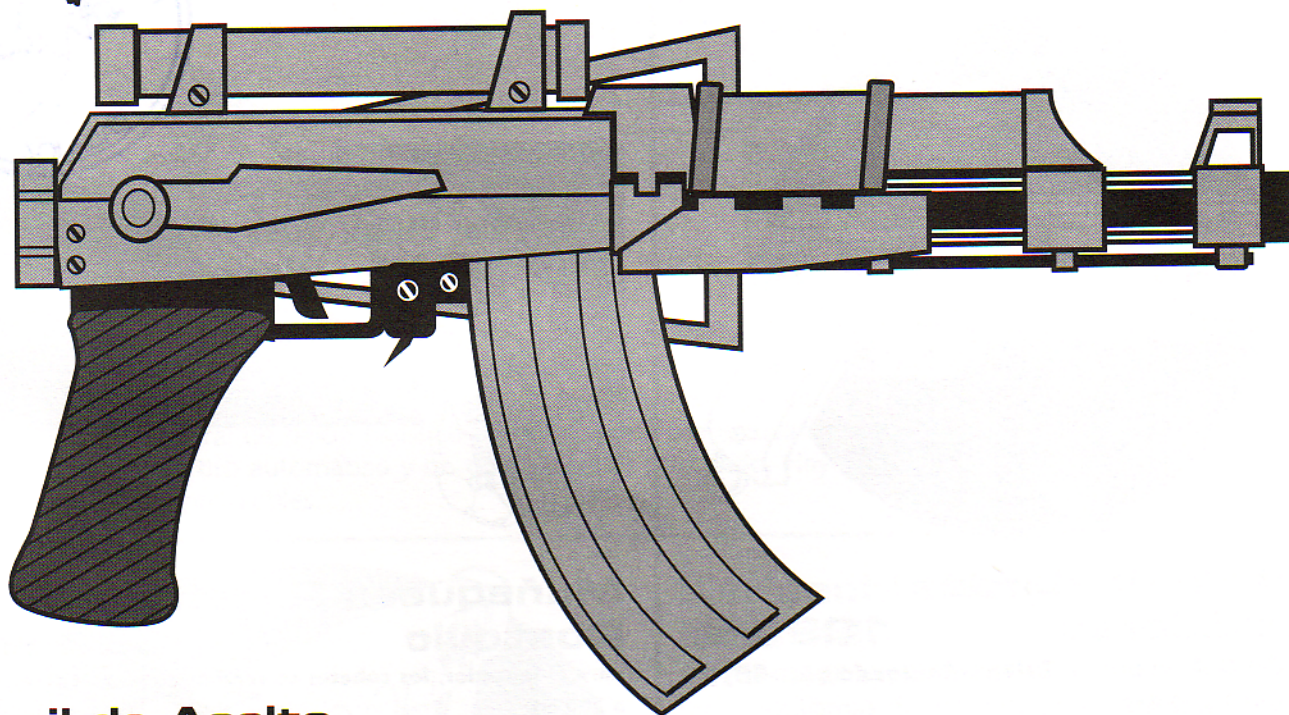
De nuestros amigos en el bloque oriental proviene una nueva arma, la "Muñequera Racate". Esta seudociberarma consiste en un soporte cilíndrico para minicohetes que rota alrededor de una montura en el antebrazo. Es capaz de disparar seis cohetes de alto explosivo de 30mm, bien uno a uno o en andanada. La llamada posterior no es problema, ya que cada cohete se lanza en frío mediante aire comprimido hasta que se produce la ignición a alrededor de cinco metros del lanzador. Eficaz contra personal o estructuras (5D6 de daño, 3m de diám.), el Racate puede usarse también en un papel de apoyo indirecto de artillería. Si el aspecto es secundario ante la potencia de fuego, entonces ésta es el arma personal para ti. La Muñequera Racate debe llevarse sobre un ciberbrazo o un guante de combate; es demasiado pesada y poco manejable para un brazo normal.

Guante Black-Zap Techtronica 90 ed.

EXT 0 B C Aturdir 6 1 M

Un guante de malla electrificada con efectos iguales a un táser, alimentado por una batería-muñequera. El Black-Zap puede usarse con un puñetazo o un agarrón.





Fusil de Asalto Darra-Polytechnic M-9

300 ed.

FUSION M 4D6+2(5,5mm) 40 25 M

El primer fusil de asalto que utiliza munición sin casquillo y construido enteramente en la Confederación Hindú-China. Diseñada para usar la munición sin casquillo de 5,5mm (china), el linaje de esta arma es claramente Kalashnikov. Las cualidades balísticas son similares a las primeras 5.45mm usadas en el fusil de asalto AK-47. Dos cosas son claramente visibles cuando coges esta arma por primera vez. La primera es la carencia de interface para el tirador. Esta arma está diseñada para las fuerzas militares en el Tercer Mundo que no equipan a sus soldados con chips y conectores. Lo segundo es la configuración anticuada, en una época en la que lo más de moda es el cargador posterior. Las opciones de serie del arma son la culata plegable a un lado y una mira óptica de 1.2x. Debido al gran número de estas armas exportadas desde la zona comercial de Hong Kong y a su coste muy bajo, el M-9 se ha convertido en una visión habitual en el Tercer Mundo y en las calles.

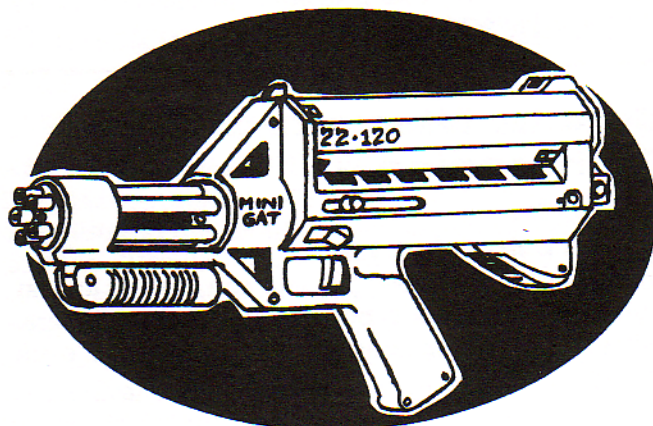
Nota: esta arma usa normalmente munición de punta hueca (la CP es x2, pero cualquier daño que penetre es x1.5), la munición convexa normal haría 4D6 de daño.

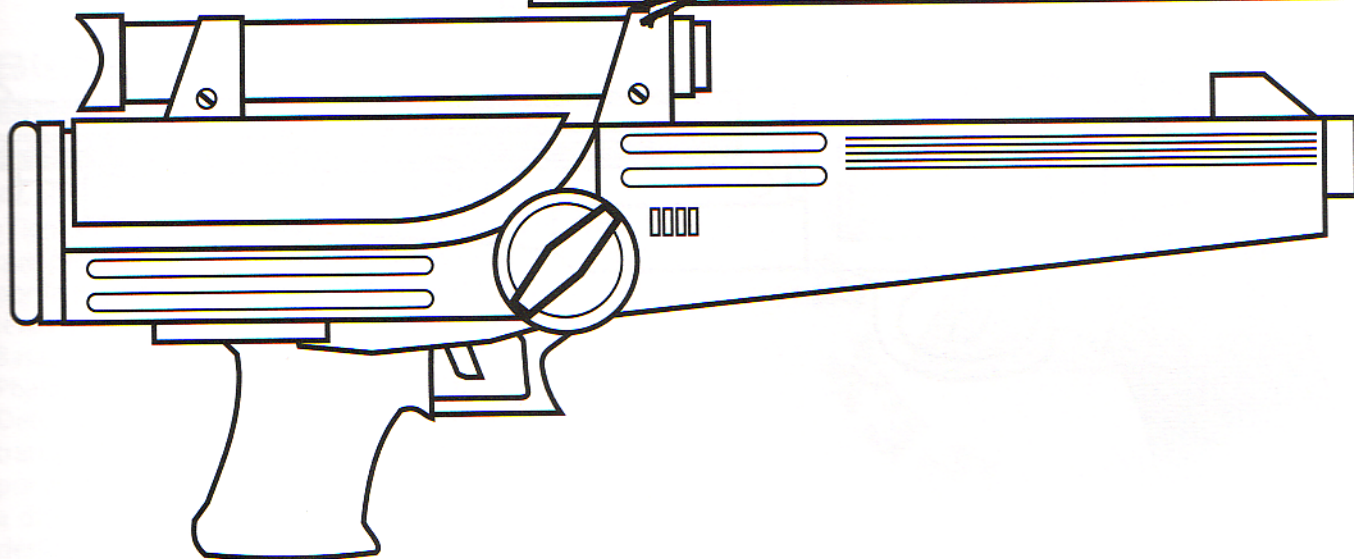
Carabina Automática Militech Mini-Gat

695 ed.

SBFOLP 1D6(.22 sin casquillo/5 mm) 120 40 M

La munición sin casquillo del calibre .22 (5mm) nunca se ha tomado en serio como proyectil defensivo hasta ahora. La Mini-Gat es un cañon Gatling de cinco cañones de 5mm capaz de vaciar su cargador helicoidal en menos de cinco segundos! No te conformes con el cargador enano de treinta balas de alguna pistola ametralladora cuando una Mini-Gat contiene ¡ciento veinte balas! Se dispara electrónicamente, funcionando gracias a una batería recargable en el cargador. La famosa cazarrecompensas/mercenaria, Crista Margaret, afirmó cuando se le preguntó sobre la potencia de fuego de la Mini-Gat: "la apodo mi manguera de jardinería; hace que plantar sea mucho más fácil".

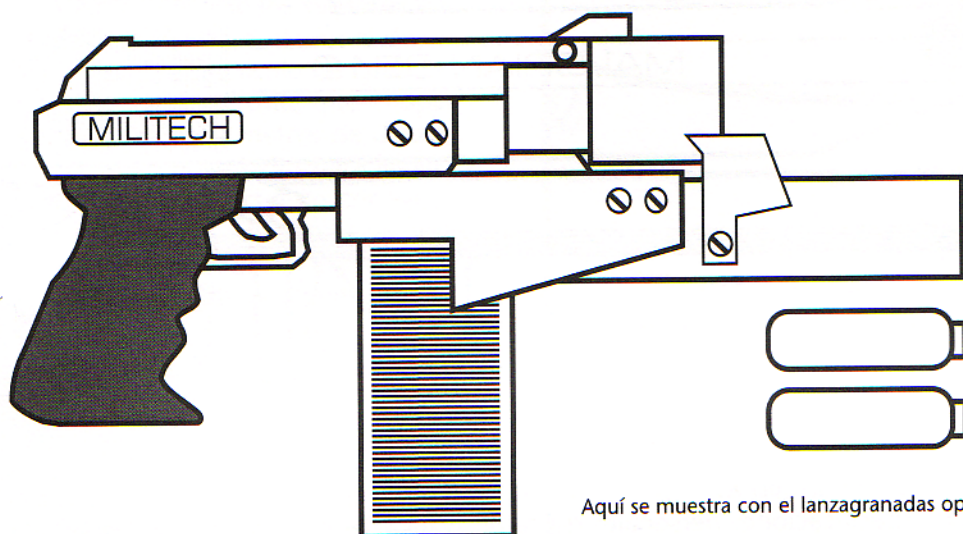




Arma Automática Avanzada de Brigada Heckler & Koch G-6 2050 ed.

AL 1 N M 5D6(6mm) 100 30 MF

En 2018, H&K decidió construir un arma pesada para cuerpos especiales basada en el sistema de cerrojo rotativo G-11/12. Aumentando en un 50% el fusil básico G-11, el arma deseada completó sus ensayos iniciales y se designó como el arma automática de brigada G-6. La munición de 6mm sin casquillo es precisa hasta a 900 metros y la bala de 6,5g tiene un núcleo de acero para superar el blindaje corporal (la CP se reduce a la mitad). Un tirador suele llevar ocho cargadores de 100 balas. Esta ametralladora ligera tiene interface completo para el soldado con circuitería y una mira 2x integrada, con triangulación ciberóptica y función de infrarrojo pasivo.



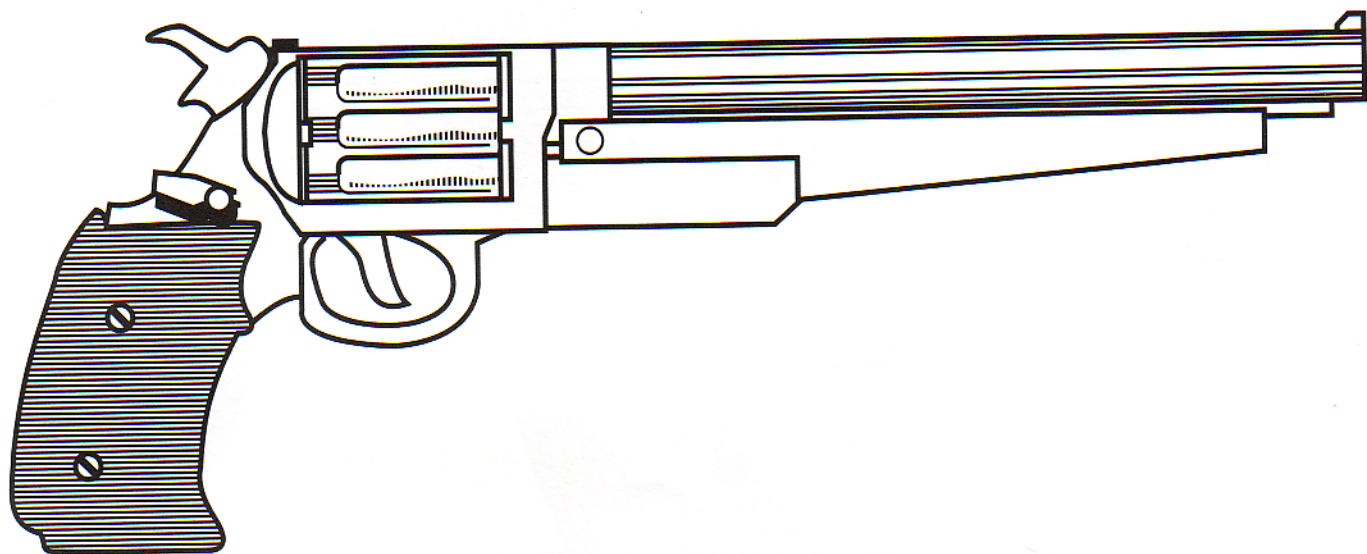
Aquí se muestra con el lanzagranadas opcional (ver pág. 46)

Subfusil Militech-10

455 ed.

SBF 1 CH E 2D6+3(10mm), o 2D6+2(.45 ACP) 30 20 M

¿Quieres calidad por tus Europavos? Sólo tienes que mirar en tu comercio Militech más cercano. El Militech Diez usa materiales compuestos plásticos y las técnicas de mecanizado computerizado más modernas para crear un subfusil que es ligero, preciso y agradable de disparar. Disponible en dos calibres: Vaina Plástica de 10mm y el venerable .45 ACP. Entre los accesorios de fábrica se encuentran el silenciador, monturas para miras, lanzagranadas y adaptadores para calibres intercambiables que ofrecen una amplia gama de potencias de fuego. Y Militech no se olvida de los interesados por la moda, ya que ofrece ocho colores de diseño (rojo, azul, verde, negro, plateado, camuflaje, dorado y gris).

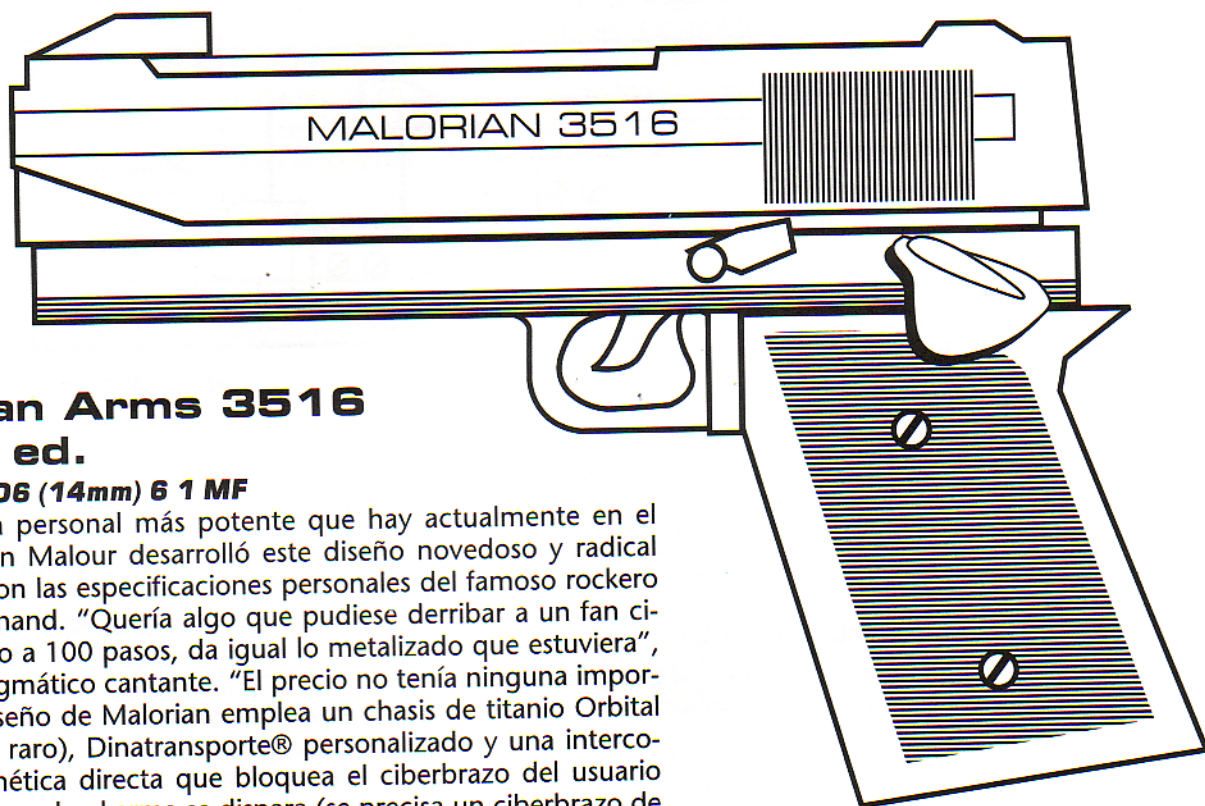


Federated Arms 454 DA "Super Jefe"

375 ed.

P o CH M 4D6+3 (.454 Casull) 5 1 MF

Concebida originariamente teniendo en mente a los cazadores con arma corta, el Super Jefe es un revólver de doble acción acabado en acero inoxidable y con recámaras para el .454 Casull un cartucho recortado para caza mayor, diseñado específicamente para animales grandes. Esta arma ha tenido un gran éxito con los amantes del desafío de la caza a pistola, pero también ha demostrado su valor para detener personas cuando la situación lo exige. También es un arma muy popular entre los Nómadas.



Malorian Arms 3516

4.525 ed.

P -1 CH R 6D6 (14mm) 6 1 MF

El arma corta personal más potente que hay actualmente en el mercado. Eran Malour desarrolló este diseño novedoso y radical de acuerdo con las especificaciones personales del famoso rockero Johnny Silverhand. "Quería algo que pudiese derribar a un fan ciberpsicotizado a 100 pasos, da igual lo metalizado que estuviera", explica el enigmático cantante. "El precio no tenía ninguna importancia." El diseño de Malorian emplea un chasis de titanio Orbital macizo (muy raro), Dinatransporte® personalizado y una interconexión cibernética directa que bloquea el ciberbrazo del usuario en posición cuando el arma se dispara (se precisa un ciberbrazo de Tipo Corporal Medio, conectores interface, conector de arma inteligente). Sólo con pedido especial.

Sistema Móvil de Defensa Puntual APEX 10.000 ed.

AL X N M 2D6+4 (9mm CL) 400 40 M

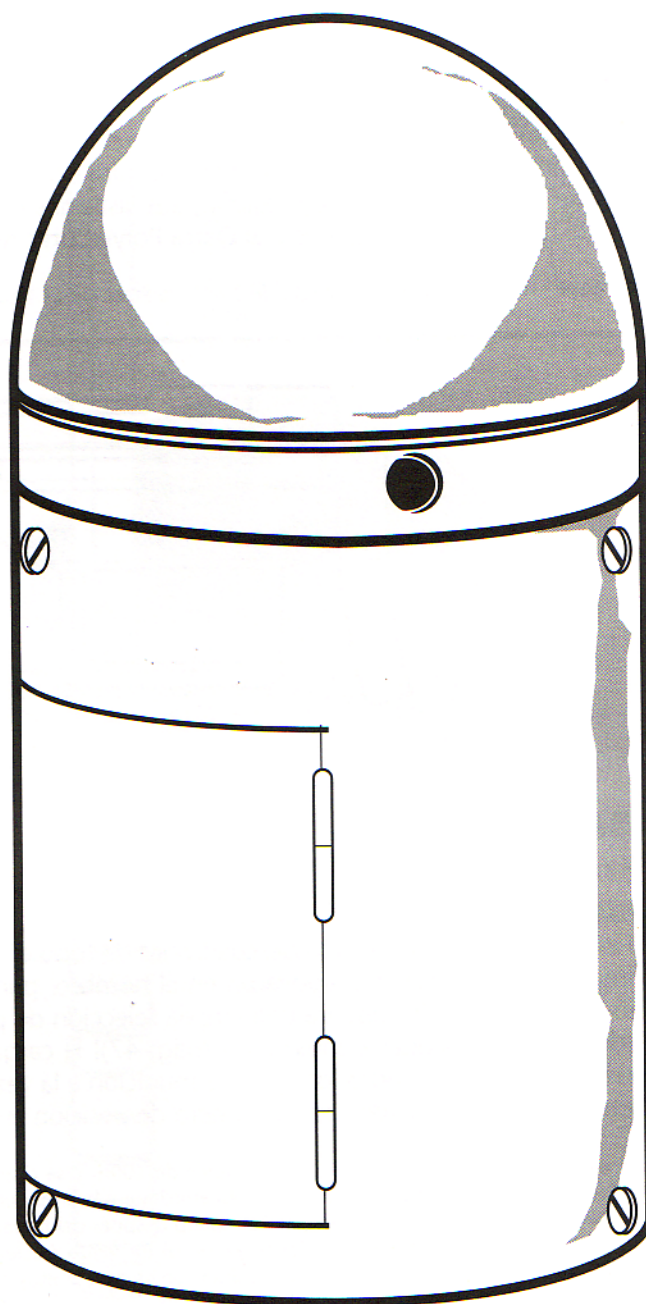
¿Tienes un perímetro que defender? ¿Un aeródromo que proteger? ¿Simplemente quieres dormir un poco por la noche sin preocuparte de que las bandas callejeras ensucien tu casa? APEX es lo que quieres. Basado en los sistemas automatizados de armamento Phalanx de la Armada de los EE UU, el Sistema de Defensa Puntual APEX es una ametralladora ligera transportable, capaz de defender un área protegida por sí misma o bien bajo la dirección de un operador a distancia. La mayoría de las plataformas para aerodeslizadores y azoteas de las Corporaciones están defendidas mediante versiones mayores y más costosas del APEX; sin embargo, esta pequeña belleza pone el control de una defensa puntual máxima en las manos de incluso la empresa más pequeña o de los propietarios de domicilios. ¡Y sólo pesa veinte kg., lo que permite transportarlo fácilmente a nuevas posiciones!

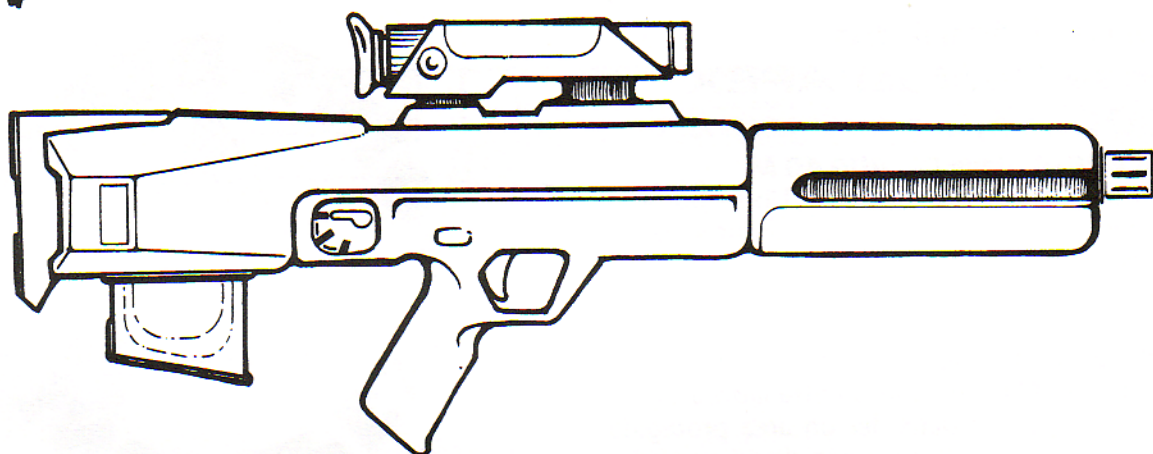
La parte superior de la cúpula del APEX contiene cuatro sensores de movimiento, controlados por ordenador y con un alcance efectivo de 200 metros. Cuando un blanco se mueve a través de los 360° del campo de fuego de los sensores, el minicañón central sigue al blanco, se ajusta de acuerdo con su movimiento y dispara. Pueden ajustarse los sensores para un blanco de un tamaño concreto, desde el de un pequeño roedor hasta el de un vehículo de gran tamaño. Un controlador de mano permite que el operador active el APEX hasta a 1.000 metros de distancia; también puede usarse el controlador para activar las unidades APEX individuales de acuerdo con su situación (a cada una se le asigna un número y una frecuencia) o para desactivar unidades concretas, lo que permite que el operador entre a voluntad.

La unidad APEX está autoalimentada, con una batería de 50 horas de vida (la cual se puede alargar conectando un panel solar a la unidad). El cargador interno contiene 400 cartuchos de munición 9mm Largo sin casquillo (el mismo utilizado en la innovadora Militech Alta Potencia-15 SAW [Soldado de Fortuna, pág. 50]). Un sistema de desconexión automática desactivará el arma en caso de encasquillarse, enviando una señal al operador a través del control a distancia. El APEX tiene 20 PDE y un valor de CP de 5.

Distancia	+150	75	35	15
% Impacto	10	20	30	40

Para determinar los impactos, tira el porcentaje para cada blanco que haya a tiro y entonces tira 1D10 para ver el número de impactos sobre cada uno. Suma un 10% al porcentaje de impacto si el blanco está moviéndose a la mitad o menos de su velocidad.



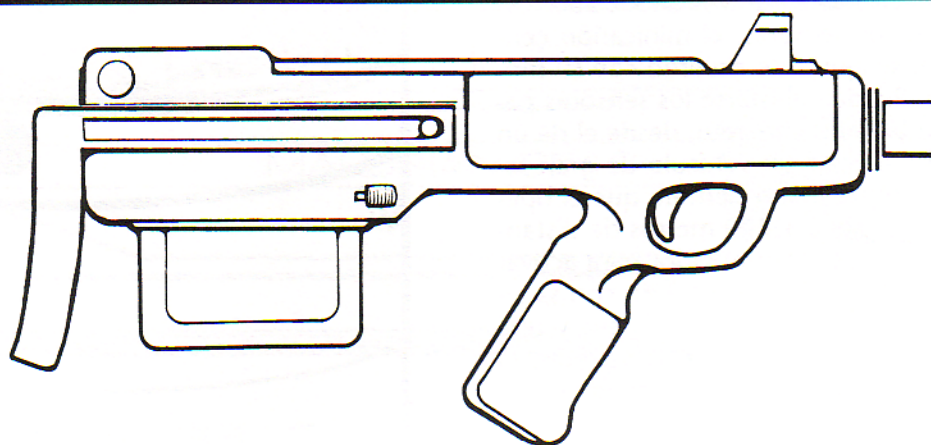


Arma Ligera de Asalto Federated Arms 15 400 ed./700 ed. si es "inteligente"

FUS 0* N C 5D6 (7mm sin casquillo) 30 3/25 MF

La oferta de Federated para el mercado de armas de chasis de plástico, configuración "cargador atrás" y munición sin casquillo iniciado por la G-11/12 de H&K y la M-95A de Sternmeyer. Como con todos los productos Federated, éste es un fusil ligero y duradero, con una buena precisión y precio bajo. El LA-15 viene ya equipada con conectores de interface para arma inteligente; la mira óptica incluida es una reserva apreciada cuando tropas sin circuitería utilizan el arma. Con su durabilidad, sus sistemas de puntería adaptables y su precio económico, puedes esperar que el LA-15 dé mucha guerra al Darra Polytechnic M-9 (pág. 50) en el terreno del Tercer Mundo.

* El arma está optimizada para ráfagas de 3 tiros; la Precisión es 1 cuando se dispara en ese modo.



Sistema de Armas Stein & Wasserman Modelo F "Asalto Cyborg" 1.650 ed.

FUS 0 L M 13mm Mixto 8 1 MF

El arma de moda para los psicoescuadrones de todo el mundo; el Asalto Cyborg es el Rolls-Royce de las armas de aproximación que se disparan apoyadas en el hombro, para detener a los fuertemente mejorados. Este rifle de configuración "cargador atrás" dispara una amplia selección de proyectiles (ver a continuación) y su cañón está también adaptado para las granadas de fusil DCR (pág. 47)! El cargador de tipo caja, de ocho disparos con alimentación rotativa, puede cargarse con todos los tipos de munición a la vez, y el conmutador de selección permite que el tirador escoja el tipo de carga de acuerdo con su número de posición en el cargador! ¡Indispensable para cualquier equipo C-SWAT!

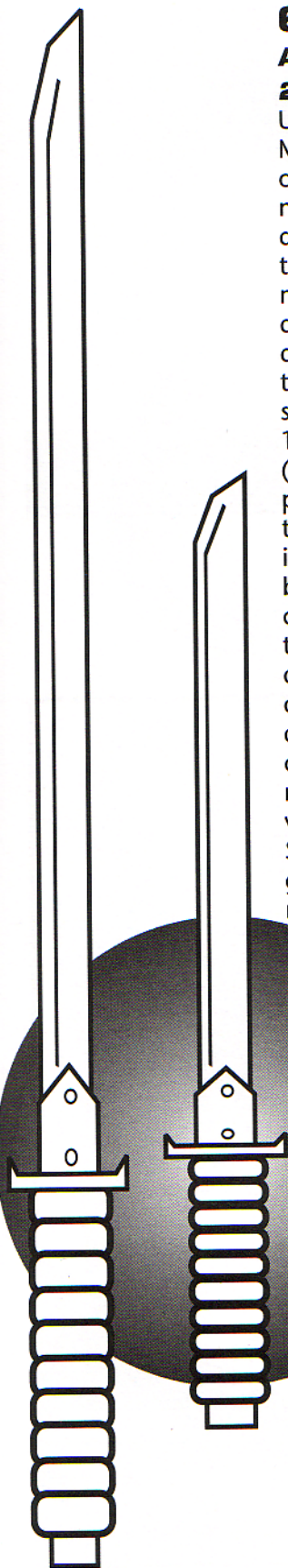
Los cartuchos de baja presión tienen un alcance de 100m y se dispone de la siguiente gama de munición: HEP (reventadora de alto explosivo), 4D6+2, el Daño es la mitad real, la mitad sólo aturdidora; la armadura no tiene ningún efecto y resulta dañada 2 niveles. API (incendiaria perforante), 4D6+3, la CP de blindaje es 1/2; el 1er. asalto después del impacto, el blanco sufre 1D6 adicionales, y el 2º asalto, 1/2D6 adicional. ¡La armadura no protege de este daño adicional! Proyectil de Ácido (recipiente con líneas de vidrio), el daño es el descrito para las "pistolas de aire" ('Cyberpunk 2020, pág. 107), salvo que la duración es de 4 asaltos de combate.

MonoDos Kendachi 650/700 ed.

ACC 1 CH/N M/R

2D6/4D6 -- MF

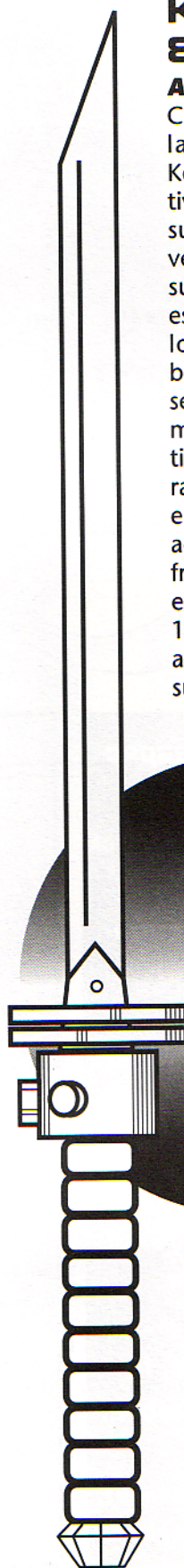
Una versión mejorada del Monocuchillo Kendachi original, favorita de los samurais corporativos de todas partes. La sección transversal de la hoja es más gruesa y está reforzada con cristal Orbital, lo que refuerza el arma contra las paradas (se rompe si sale 2 o menos en 1D10) y los malos cortes (no se rompe en caso de pifia). Por 50 ed. puedes tener un láser en miniatura implantado en el puño; si bien no tiene efecto en el combate, el láser se refracta con la hoja cristalina, dándole el fulgor fluorescente de un "sable de luz" de las películas. La coloración para la hoja puede ser roja, azul, blanca, verde, violeta, naranja y arco iris. Sólo se vende en los juegos de dos armas tradicionales.



Espada de Fuerza Kendachi M-33 860 ed.

ACC 0 L R 4D6 -- M

Combinando elementos de la popular línea de monoarmas de Kendachi con una empuñadura activa, la Espada de Fuerza hace vibrar su hoja de cristal molecular 2.000 veces por minuto. Combinado con su filo microscópicamente serrado, esta arma literalmente mastica todo lo que encuentre, incluyendo el blindaje (la CP del blindaje blando se reduce a 1/4, la del duro a 1/2), metal, carne y hueso. La hoja se activa cuando se agarra la empuñadura, pero tarda 1 asalto de combate en "calentarse". Aunque el modelo actual es bastante pesado (3 kg) y frágil (se rompe en caso de pifia o si en una parada sale 5 o menos en 1D10), Kendachi está ensayando actualmente un nuevo modelo para su salida en 2022.



Moda hombre 2020

Estilo Sustancia Elegancia

"¡Joder! No importa qué aspecto tenga. ¿Cuál es la CP?"

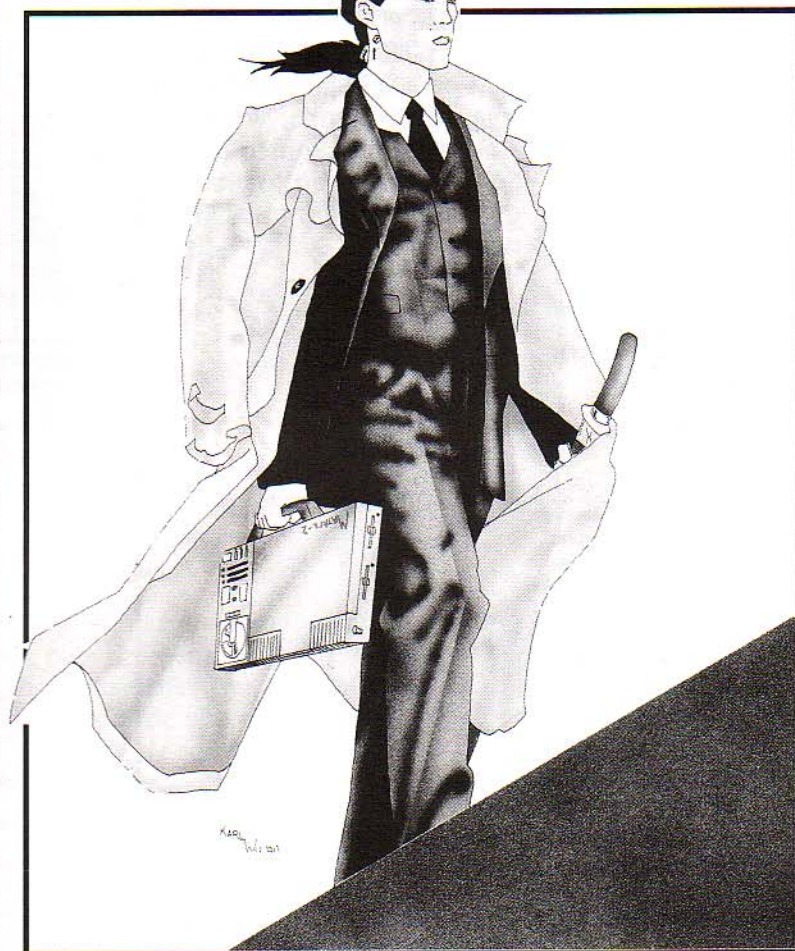
—Ripperjack

"No hay nada tan imperdonable como dejar un cadáver con mal aspecto..."

—Dr. Halman Thompson, Noticias DMS

"¿Que el estilo no importa? Oye, la diferencia entre un saldo de 20 ed. y un genuino Eji de 2.000 ed. vale un millón limpio en la Calle. Cuando parece que eres el Hombre, la gente te trata como al Hombre. Y eso significa respeto."

—Phil "Nacho" Hernandez,
Arreglador





Psiberstuff

Esclavos de la Moda: *Criomoderno* es un término utilizado para describir la creciente facción de personas que creen que la cibernsustitución de apéndices fisiológicos es lo último en la expresión propia. La cibernética de hoy es en igual medida hija de la pluma del diseñador y de las herramientas del diseñador. Psiberstuff va a la cabeza con su imagen y tecnología innovadoras. La forma y la función ya no son mutuamente excluyentes. En la imagen: Ciberbrazo de Cristal Orbital por 7.000 ed. (PDE=60). También disponibles: Opción "Wearman" holográfico de Nu-Tek (ver pág. 58 para más detalles).



Nu-Tek

Nuevas visiones:

Ya no basta con ver vídeos. Crea la escena... y que te vean. La serie Wearman de Nu-Tek está dejando su huella en nuestras calles. Sobre chaquetas (300 ed.), faldas (200 ed.) y otros muchos tipos de ropa, el vídeo nunca ha sido más popular. Todos consiguen sus 10 minutos bajo los focos y, ahora, todo el mundo puede mirarse a sí mismo mientras se relajan.

¡Me encanta mi chaqueta de vídeo Nu-Tek! ¡Puedo sintonizar todos mis vídeos favoritos, da igual el satélite desde el que se envíen! ¡Y el lector de chips incorporado me deja reproducir vídeos que yo mismo haya grabado o simplemente reproducir la misma imagen una y otra vez!

—Un pandillero juvenil del Megacentro Comercial

Uniware

El look corporativo:

Si te has dado cuenta de que hoy las cosas tienen mejor aspecto en el mundo, no tienes que dar las gracias a los gobiernos del mundo. Muchas de las compañías de actividad dirigida al público han comenzado a cambiar sus uniformes a los diseñados por Uniware. Duraderos, funcionales y elegantes, las corporaciones preocupadas por su imagen ya no tienen que preocuparse de que sus trabajadores lleven ningún trapo viejo en el puesto de trabajo.

Uniware le ha dado a nuestro Ejecutivo un aspecto nuevo: profesional, competente y emprendedor. Desde las nuevas túnicas para nuestro personal de Seguridad, hasta el conjunto de minivestido de una pieza para nuestra Sala de Secretarías, todo lo que hace Uniware está perfectamente coordinado. ¡E incluso se incluyen los Logotipos de la Compañía!

—Shelly Yeats

Jefa de Personal, NET 54

Artículo	Precio
Chaleco	.25 ed
Pantalones	.35 ed
Botas	.30 ed
Falda	.35 ed
Blusa/camisa	.20 ed
Vestido	.50 ed
Blind. torso (CP 10, torso)	60 ed
Perneras (CP 10, piernas)	60 ed
Cinturón de accesorios	.15 ed
Mono	.75 ed
Chaqueta blind. (CP 14)	200 ed
Guardapolvos blindado (CP 18)	300 ed

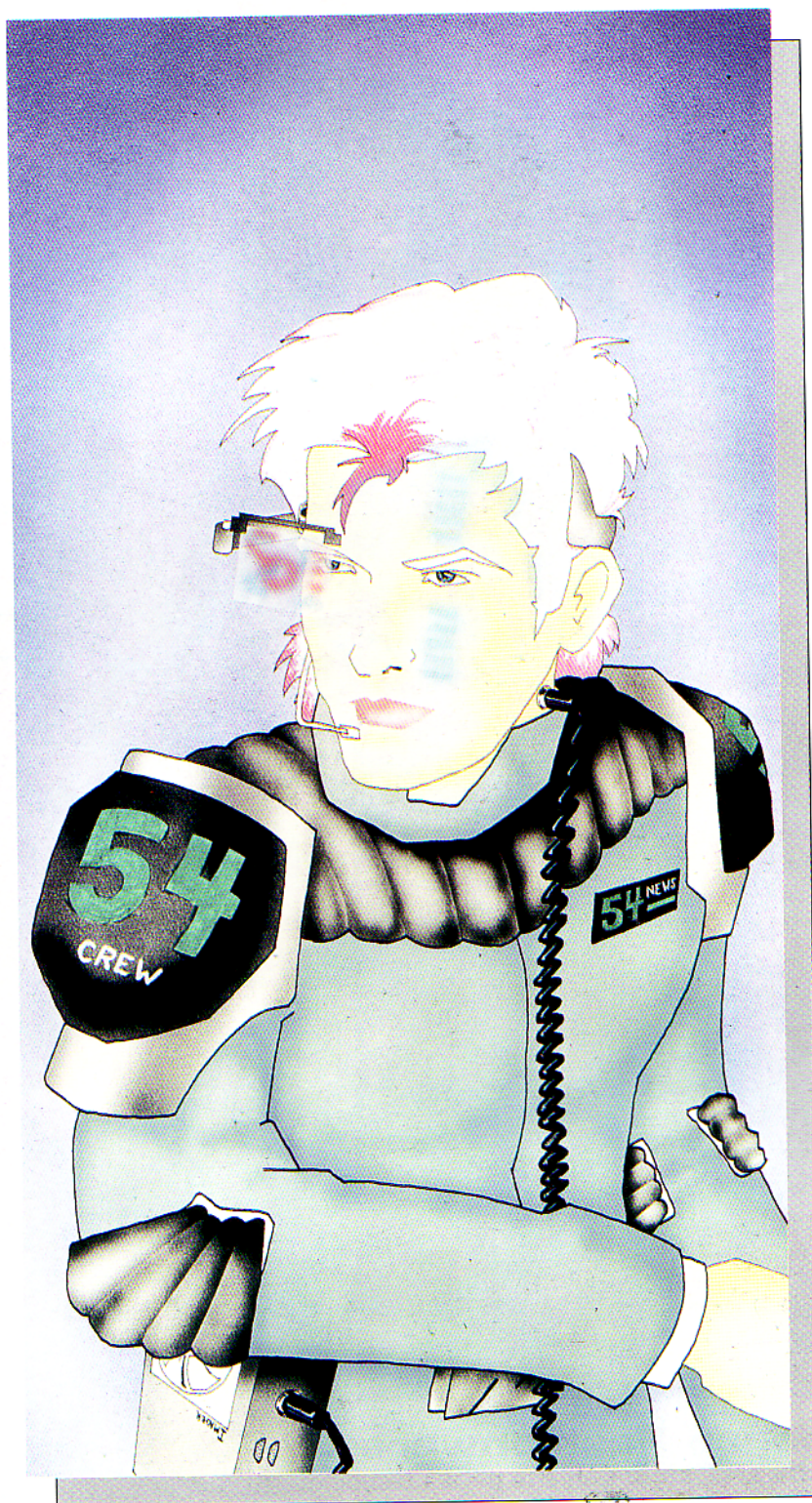




Imagen Fashionware

Estilo artístico: Con arte de alta tecnología, tu cuerpo se convierte en el lienzo. Sobre estas líneas, la estrella del vídeo Chantel lo corrobora con su característica lágrima de la colección de tatuajes *Bodyline* de Image Fashionware. En el pasado, la cirugía estética podía convertir a cualquiera en alguien anodino. Ahora, con *Bodyline*, puedes ser... exclusivamente perfecto. Disponibles: Marcas registradas y Logotipos (100 ed), Estrellas y Formas (50 ed), Tatuajes Termosensibles con Cambio de Color (120 ed).



ICON America

Encanto clásico:

Algunas cosas nunca cambian. Cuando algunas cosas tienen un aspecto así de bueno, nunca deben cambiar. El cuero siempre ha tenido una pinta ¡¡CALIENTE!! Esta chaqueta (300 ed.) y falda (100 ed.) de ICON America no son una excepción.

Me encanta lo que me hace el cuero. Suave, elegante, con formas y colores animales. Avestruz, piel de serpiente, piel de lagarto tegu; da igual de dónde provenga, siempre tiene buen aspecto. Y con las nuevas pieles cultivadas en tanques que está lanzando Biotechnica, ¡quién sabe qué tipo de cuero harán a continuación!

—Sherri Glass
cerebral de WEN

Artículo	Precio
Cazadora de aviador	300 ed
Túnica	220 ed
Pantalones	250 ed
Minifalda	100 ed
Falda larga	200 ed
Cartuchera	60 ed
Sombrero "Pistolero"	100 ed
Guardapolvos largo	500 ed
Botas	150 ed
Botines	100 ed

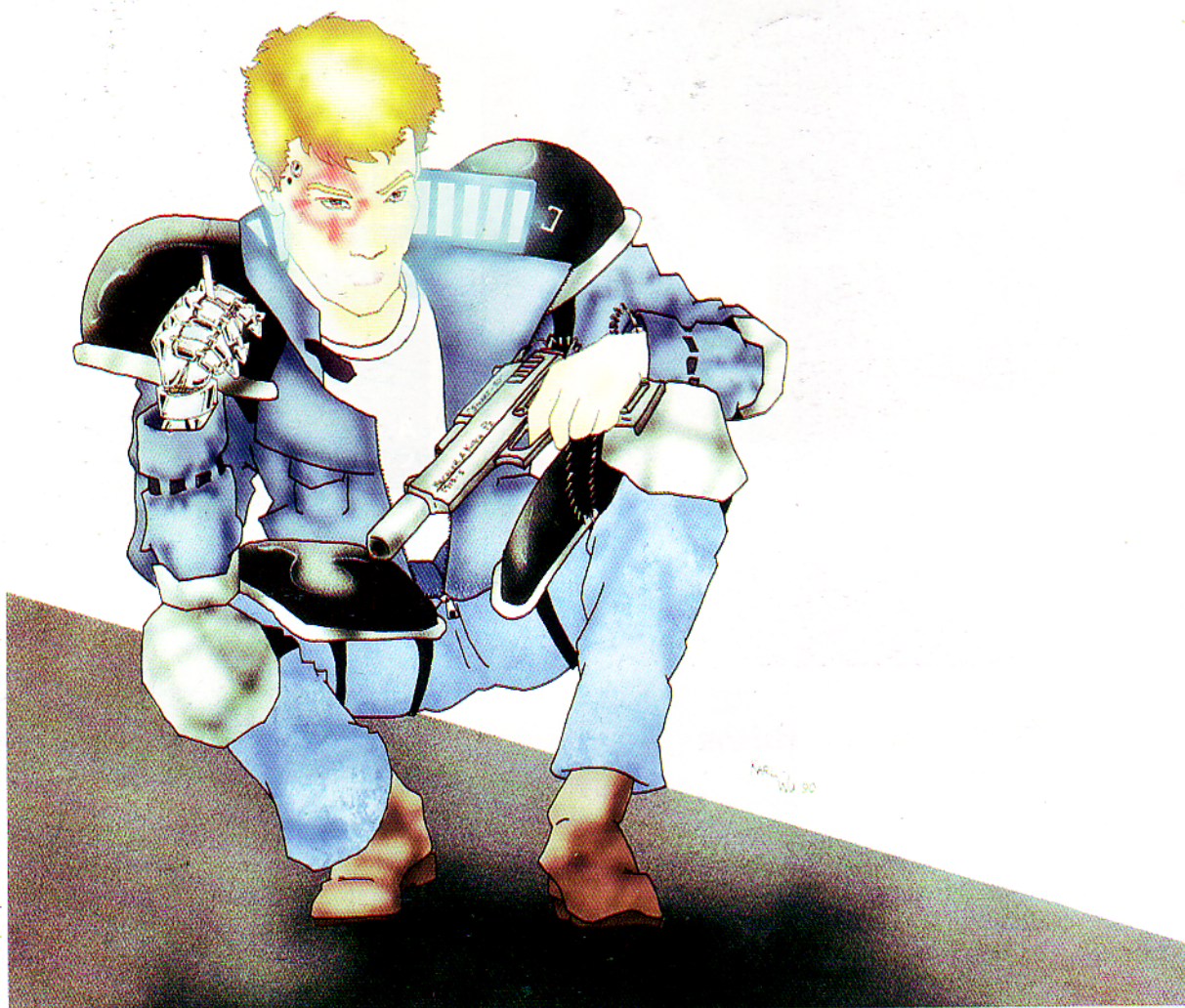
Es verdad; no tienes que estar guapo para ser un mercenario callejero. Pero vestirse mal tiene sus límites. No vas a conseguir los trabajos grandes: extraer a los altos ejecutivos, proteger a videoestrellas de gran nombre u ocuparte de la seguridad de los periodistas en los grupos importantes. Para ese tipo de trabajo, tienes que tener el aspecto correcto. Los eurosolos que conozco siempre han tenido predilección por Gibson cuando están en el puesto de trabajo; es resistente, duradero y tiene mucho estilo. Para un joven mercenario en ascenso, es lo mejor disponible; es el equivalente para un agente del traje de franela gris de 500 ed.

—Morgan Blackhand
El manual del ejecutor

Traje de combate Gibson

Calle letal 2020:

Sustancia Y estilo. Tienes que dar buena imagen haciendo lo que haces; una imagen profesional pero informal. Por una parte, la protección es excelente, siempre que no les dejes pensar que estás asustado. Por otra parte, el estilo no vale un comino si estás muerto. El Traje de Combate Gibson se ocupa decididamente del asunto mezclando vaqueros blindados lavados al ácido (30 ed, CP 16), una camiseta de algodón (10 ed, CP 10) y una cazadora vaquera reforzada (150 ed, CP 14), con partes de blindaje rígido de estilo Metalgear (CP 25, precio variable) donde más se necesita).



La Línea Ejecutiva de Tanaka me da lo que exijo de un buen sastre. Camisas de seda auténtica, y de algodón ligero para el verano. Los trajes son realmente de lana italiana, no sintéticos, y están cortados con autoridad y atención al detalle.

—Ulf Grünwalder

Miembro del Consejo de EBM

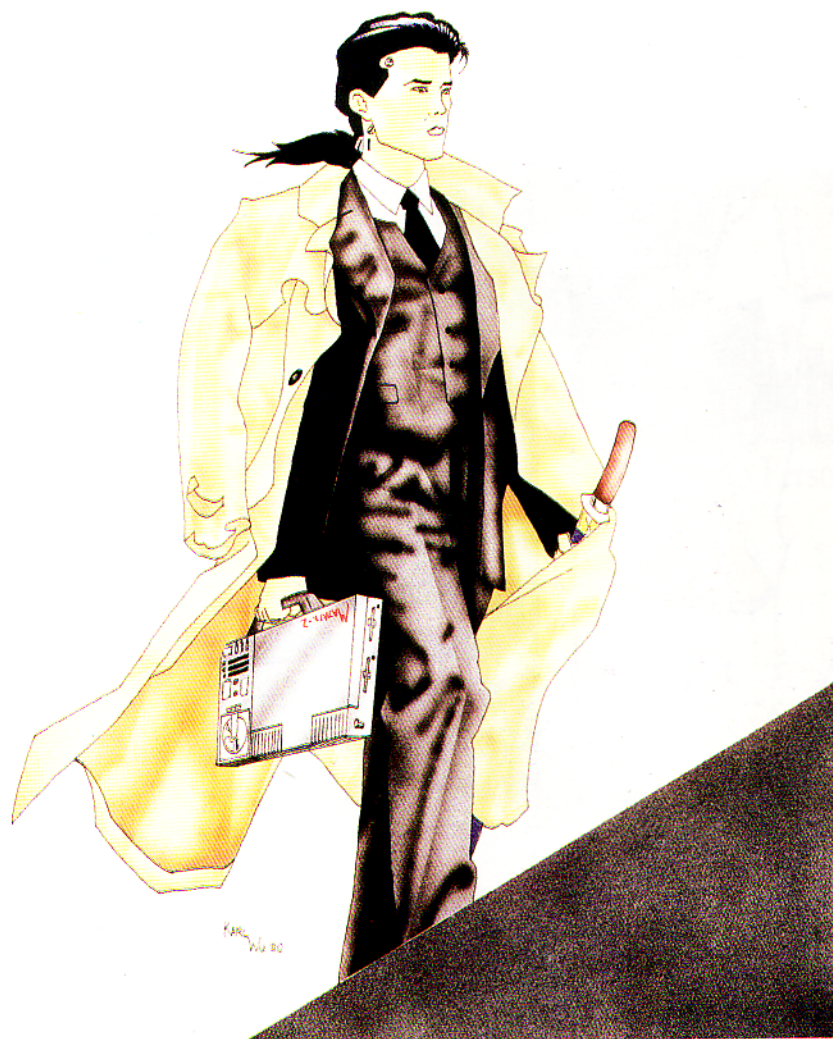
En Nihon, fabricamos algunos de los mejores vehículos, ordenadores y ciberequipo del mundo. Pero el epítome del espíritu samurai está encarnado en la obra de la ropa Ejecutiva de Tanaka. Sobria y exacta, nos muestra que el verdadero maestro de los negocios no sólo debe seguir el Camino de la Espada, sino también el Camino del Arte.

—Seki Arasaka

Jefe División Publicitaria de Arasaka

Artículo	Precio
Chaqueta	.800 ed
Chaleco	.500 ed
Pantalones	.700 ed
Gabardina	.1000 ed
Gabardina blind. (CP 16) ..	.2000 ed
Maletín a juego	.600 ed
Camisa con monograma ...	.200 ed
Corbata	.100 ed
Pañuelo	.100 ed
Bufanda	.75 ed
Colonia	.150 ed
Caja para espada	.300 ed
Capa	.900 ed
Manto de ópera (blindado, CP 16)	.1200 ed

T A N A K A
EXEC
NO HAY NADA MÁS ELEGANTE



Tanaka, Línea Ejecutiva Poder en la sencillez:

En nuestro mundo del 2020, a veces lo olvidamos: menos es más. En cada fibra de la nueva línea Ejecutiva de Tanaka grita un poder discreto. Sin trucos de imagen, sin sintetejidos de moda, nada extravagante. No hay necesidad de nada de eso. Cualquiera que pueda ver sabe que es la persona dentro de esa ropa lo que cuenta.



La colección de este verano de Eji de Japón es lo más destacado de la temporada. Túnicas holgadas con cuellos suaves, atrevidas capas blindadas con los exclusivos paneles luminosos que Eji utilizó en sus colecciones Night City y Cyberpunk; todo está aquí para el Cyberpunk dinámico. Y lo mejor: es una opción de moda asequible incluso para los chicos de los Megacentros Comerciales.

—Revista Acción en la Moda, mayo de 2020

Eji de Japón

Talento de alta tecnología:

Si te vistes como un Traje, ningún terminal (ni siquiera un Matrix-8) hará que la gente piense que eres otra cosa que un perdedor con un juguete caro. La imagen es lo importante, y Eji de Japón parece capturarla en su línea. Vaqueros de diseño (50 ed.) y un jersey de lana de cordero (60 ed.), coronado con la capa blindada con paneles luminosos (CP 14, 500 ed.). Es una imagen de confianza y buen gusto.

SERVICIOS EJECUTIVOS

"¿Cuándo fue la última vez que viste a Saburo Arasaka haciendo su propia colada?"

—Spider Murphy

"Sí, Sí, he oído a los Mercenarios de Seguridad hablando todo el rato del 'Límite'. Creen que te acoplas unos cuantos ciberchismes y ya estás listo, ¿eh? Aquí, en Gerencia, no necesitamos metal. Necesitamos el límite personal... Investigadores sin relación con la Compañía para trabajo de operaciones negras. Alguien que barra tu piso buscando micrófonos ocultos. Un servicio robusto de mensajería para llevar algo al otro lado de la ciudad para que no tengas que esquivar la Zona. Quizás incluso un poco de 'compañía' para un cliente valioso... Ése es el Límite real."

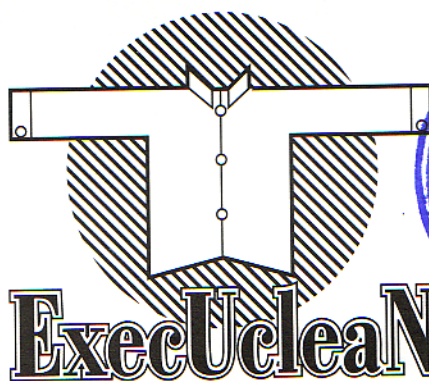
—Dave Whindam
Biotechnica

Hábito
El Servicio Personal

Baskin



Undercover Inc.
"Siempre Discretos"



ExecUcleanN



Bodycure
"Para Hacerte Más Hermosa"

Williams Management

Servicios de Apartamentos

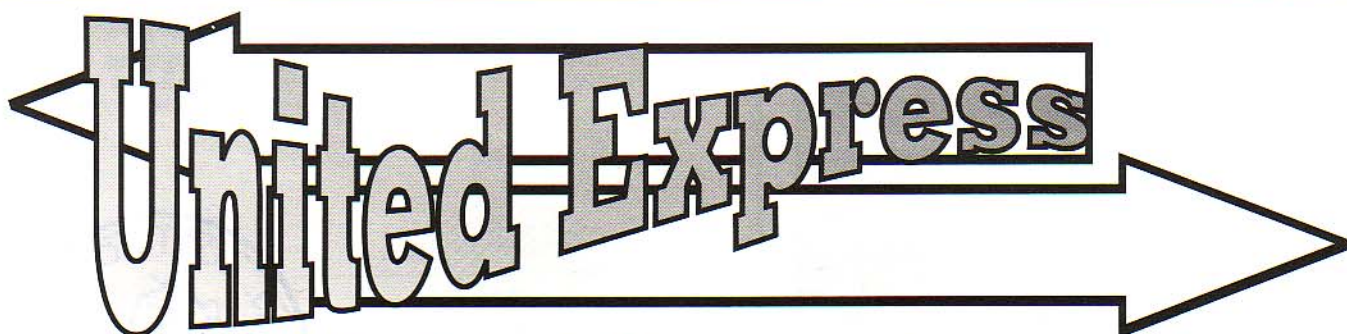
Williams Management, Inc., es actualmente la mayor compañía de servicio de gestión de apartamentos para ejecutivos en el mundo. Con oficinas en todas las ciudades importantes, Williams proporcionará un piso para el ejecutivo de negocios de hoy en día que esté interesado en mudarse a otra ciudad, país, orbital o simplemente a otra parte de la ciudad.

Williams Management incorpora sus honorarios dentro del precio de compra o alquiler de cualquier unidad bajo su contrato. Estos honorarios (el diez por ciento del

precio de compra o el quince por ciento del alquiler mensual) son en realidad más bien bajos teniendo en cuenta que Williams Management tiene guías exhaustivas sobre todas las propiedades que administran y venden. Como Williams, Inc., sólo trabaja con sus propias propiedades, los honorarios antes mencionados ya están calculados dentro del precio, así que los compradores/inquilintos en potencia no tienen que preocuparse de los costes adicionales.

Contrato de Servicios Complejos: El Contrato de Servicios Complejos, o CSC, es una opción normal disponible para los que viven en los grandes edificios de pisos (de más de 500 unidades) que ahora dominan la escena de la Ciudad. Por una tarifa básica (habitualmente entre 500 y 2000 euro al mes), Williams Management se hará cargo de esos pequeños detalles (servicio doméstico, cuidado de animales doméstico, tomas de videocable, servicios de alimentación, etc.) que son una parte molesta de un estilo de vida moderno.

Notas para el juego: Williams Management es una de las mejores formas de crear un servicio de propiedad para jugadores con personajes Ejecutivos y demás de clase alta. Los apartamentos cuestan entre 2 y 3000 ed. Al mes. Si lo deseas, usa el Piso Corporativo de la pág. 83 como modelo de un piso normal gestionado por Williams Management Services. La mayoría de los servicios que se explican a continuación en esta sección, con la excepción de Party Time Inc, SyCust y la Red Internacional de Acompañantes, pueden ofrecerse mediante un CSC de Williams.



Servicios Mundiales de Mensajería y Transportes

Ya sea por no tener que perder tiempo en recoger comida en el mercado local o por no verse obligado a entregar personalmente ese contrato a ese cliente desagradable que insiste en que los dispositivos electrónicos son la maldición de una empresa moderna, uno de los servicios más valiosos para el ejecutivo moderno es un buen servicio de mensajería. De las treinta y siete compañías de correo internacional, sólo United Express es lo bastante grande como para tener oficinas en todas las ciudades y Orbitales principales, y tener una póliza de seguros que cubrirá cualquier gasto provocado por un retraso en la entrega o el daño a los objetos o documentos que se estén transportando.

United Express tiene una tarifa fija para objetos habituales en una empresa, como contratos, modelos y prototipos. Dichos precios oscilan entre 25 y 650 eurodólares, dependiendo de la velocidad, reserva, condiciones especiales y la distancia a la que quieras que se entregue el paquete. Si el servicio implica una compra, la tarifa de entrega suele ser del 10 por ciento del precio de compra, con un coste mínimo de 25 euro a pagar por el receptor (recuerda, la mayoría de los servicios de entregas dan a sus mensajeros una comisión del treinta por ciento en lugar del salario, así que no es necesario dar propina a un mensajero).



Si vas a organizar una cena para dos o para doscientos, sólo hay un servicio de suministro de comidas a tener en cuenta: Continental. Si bien otros muchos servicios ofrecen una variedad de comidas en una gran variedad de precios, sólo Continental no tiene sobretasas por los artículos que hay que importar. Cuando nos contrate, la única tasa es un honorario progresivo en relación al número de invitados; absorbemos cualquier coste adicional que pueda producirse en el proceso de crear, servir o retirar su comida.

Continental cobre 200 ed. por cada invitado a la cena, con un máximo de 15. Si hay más de 15 invitados, la tarifa por invitado se reduce a 150 eurodólares. Incluidos en este precio están la preparación de la comida, la colocación de la mesa, el servicio y la limpieza. Continental tiene sucursales en la mayoría de las ciudades importantes, y algunos de los pisos más grandes emplean un servicio a menor escala exclusivamente para sus residentes. Es recomendable que haga su reserva en Continental con

al menos una semana de antelación, aunque a menudo puede proporcionarse un servicio de urgencia con un día de plazo.

¿Quieres salir, pero no tienes ni idea de qué hacer? Déjanos tomar la decisión por ti. En Party Time, organizamos tu noche de diversión en un momento. Lo especial de este servicio se encuentra en el misterio de adónde vas y lo que vas a hacer. Y si no te diviertes, te garantizamos la devolución completa del dinero.

Party Time Inc. es un servicio de entretenimiento que cobra una tarifa de 500 eurodólares por noche, o una tarifa mensual fija de 3.000 eurodólares más una tarifa por noche de 50 ed. La gente que se suscribe a este servicio es sometida a una exhaustiva evaluación psicosocial para comprender mejor su personalidad, para que Party Time pueda planear las diversiones de la noche para su satisfacción. Los suscriptores interesados que no deseen pasar esta evaluación renuncian a la garantía de devolución del dinero.

Notas para el juego: Piensa en esto como un generador de aventuras incorporado. ¡Da igual qué otra cosa estén haciendo, Party Time garantiza que una vez al mes, tus jugadores estarán haciendo algo interesante! ¡Incluyendo quizás trabajar para Party Time!

Party Time!

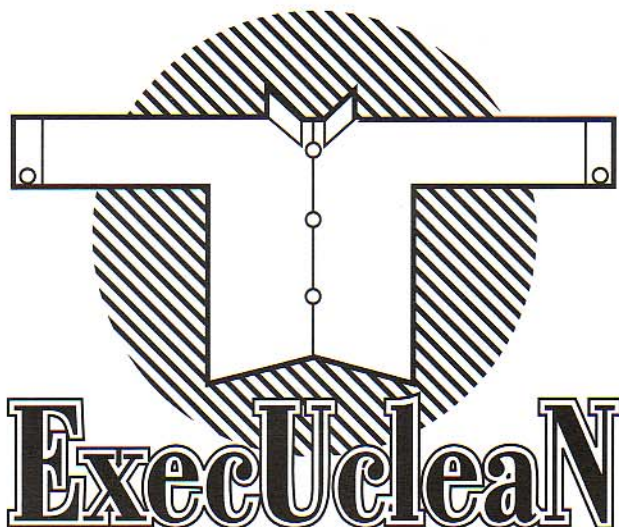


¿Cansado de esa sospecha persistente de que alguien no confía en ti? ¿Temes que estés revelando secretos corporativos mientras duermes? ¡Ahora puedes hacer algo al respecto! Clean Sweep Enterprises ofrece lo mejor en servicios de protección electrónica y de datos. Después de que limpiemos tu piso de cualquier dispositivo de vigilancia no deseado, volveremos cada mes para volver a comprobar nuestro trabajo durante un año, todo ello por una única tarifa reducida.

Clean Sweep Enterprises cobra una tarifa anual de 7.000 eurodólares por mantener tu piso limpio de dispositivos de vigilancia no autorizados. Este coste incluye una visita inicial, once visitas adicionales para hacer un barrido de rutina y la tarifa de alquiler de Databox™. En caso de que desees descubrir la identidad de la persona/organización que está tratando de mantenerte vigilado, recibirás una oferta de Baskin Undercover Inc., un servicio de detectives privados propiedad de la misma corporación que Clean Sweep.

Última novedad— la Databox™: La Databox es un dispositivo antivigilancia comercializado por Seguridad Gateway, la corporación madre de Clean Sweep y Baskin Undercover. Con su propia fuente de alimentación de cinco años de duración, la Databox™ es un ordenador autosuficiente y protegido contra IEM que examina todas las frecuencias de radio, microondas, láser, rayos x y radiación ultravioleta buscando emisiones inhabituales. Después de su programación inicial, sólo el propietario puede cambiar o añadir frecuencias que la Databox™ ignore. Después de todo, ¿de qué vale un dispositivo que te alerta de que has cocinado una comida?

Notas para el juego: La probabilidad de Barre Limpio de encontrar micrófonos se basa en la persona que los haya instalado: Aficionado (90%), Profesional (60%), Maestro (30%).



Aunque aún existen lavanderías en el mundo de 2020, un ejecutivo moriría antes que estar sentado con unos vaqueros viejos, buscando monedas de cuarto de eurodólar cuando suene el zumbador de la lavadora. En el mundo actual, el nuevo concepto en limpieza en seco es ExecUcleanN Inc. Con ExecUcleanN, no hay necesidad de rondar la ciudad buscando un servicio de lavandería, tenemos oficinas de limpieza en seco en la mayoría de las plazas corporativas y edificios de pisos y garantizamos una ropa limpia en una hora o si no recibirás un descuento del treinta por ciento.

Los costes de ExecUcleanN varían entre 15 eurodólares para una camisa y corbata, 25 por unos pantalones, 40 por una chaqueta y limpiar y planchar un traje entero costará 100 euros. Hay una tarifa nominal de 15 eurodólares por recogida y entrega en caso de que desees que vayamos a buscar tu colada.

Notas para el juego: ExecUcleanN también puede reparar ropa blindada dañada por un precio del 20% del precio de compra inicial de la prenda, devolviéndola a su CP completa.

Baskin



Undercover Inc.
"Siempre Discretos"

Ya sea una simple búsqueda de información o una compleja acción de contraespionaje, sólo hay un lugar al que puedas ir para conseguir garantía de confidencialidad. En Baskin Undercover Inc., hacemos su trabajo rápida y eficientemente sin sacrificar la calidad.

Baskin Undercover Inc. cobra 200 eurodólares por hora más gastos por los servicios básicos de investigación, incluyendo recogida de datos, seguimiento, rastreo de teléfonos/ordenador, entrevistas confidenciales y grabación de reuniones de forma discreta y admisible en un juicio. Hay tarifas adicionales de 100 eurodólares por hora si un agente se ve implicado en una situación peligrosa, una tarifa adicional de 150 eurodólares por hora por cada agente adicional necesario y una tarifa fija de 5.000 ed. si el sujeto a investigar es un blanco de extracción.

Baskin Undercover es un servicio legal y privado de investigación con licencia para actuar en seis continentes y en las colonias orbitales. Aviso: si se descubre que los cometidos a realizar por nuestro servicio no son de naturaleza legal, rescindiremos nuestro contrato inmediatamente y pasaremos toda la información a las autoridades competentes.

Notas para el Juego: Baskin es una buena forma de hacer que los jugadores sigan una investigación mientras estén ocupados en otra parte. Si bien corresponde al Árbitro determinar cuánto averigua Baskin en nombre de los jugadores, he aquí algunas sugerencias: Información Básica (75%). Información en Profundidad (50%). Información Secreta (20%).

Para cuando llegas a casa del trabajo, no sueles tener energía suficiente o bien es demasiado tarde para llevar sin peligro a tu pit bull miniatura a dar un paseo por el parque. Es entonces cuando llamas a Pet Minders. Como un servicio normal de cuidado de bebés, el único interés de Pet Minders es cuidar el animal doméstico que mantienes en busca de confort o posición. Aunque sea la mascota de moda de este año, la Araña-Lobo africana (o cualquier otro animal exótico que puedas mantener), tu animal doméstico no supondrá ningún problema para nuestro personal de zoólogos profesionales, bien adiestrados y de elevada educación.

Pet Minders cobra una tarifa mensual básica de entre 50 y 5.000 eurodólares, dependiendo de la complejidad de los cuidados que tu animal precise y la cantidad de tiempo que desees que pasemos con tu animal. Este servicio incluye al menos 2 visitas prolongadas a la semana por parte de nuestros cuidadores internos, alimentación diaria (nosotros pagamos la comida) y la limpieza diaria de los evacuorios de tu mascota.

Notas para el Juego: Aparte de proporcionar cuidado para animales, Pet Minders también localiza animales raros y exóticos para sus clientes más exclusivos. No está claro si dichos animales son robados o simplemente del mercado negro (y nadie lo pregunta). Los precios



oscilan entre los 1.000 ed. y un millón, de acuerdo con la escasez del animal (y la decisión del Árbitro). Pet Minders también hace un próspero negocio clandestino sobre productos de especies en peligro y carne de animales exóticos.

No son tan monos como creías, ¿eh?



Cuando siempre vas a la carrera, no tienes tiempo para comprar en el ultramarinos. Las cooperativas Todocomida tienen la solución a tu problema. Simplemente envía tu pedido por la mañana, junto con la hora en la que deseas que se entregue la comida, y nosotros nos ocuparemos de tus necesidades semanales de compras.

Las cooperativas Todocomida cobran una tarifa nominal de entrega de 10 eurodólares por entrega, además de una tarifa mensual de 25 eurodólares de inscripción. Incluida en esta tarifa está la garantía Todocomida de los artículos de mejor calidad, además de descuentos para miembros sobre artículos y servicios ofrecidos por otros miembros de la Coalición Holt, un conglomerado internacional dirigido por Maxcene Holt, compuesto de Todocomida Inc., Pet Minders, Bodycure™, CompuShop y tiendas de horario continuo Mark 24.

Notas para el juego: Claro que hay supermercados en el 2020, pero ¿quién quiere perder tiempo de juego comprando comida? Todocomida es un truco perfecto para eludir el problema. Esto también expone a los jugadores a todo tipo de ganchos para aventuras relacionados con la comida, como intoxicaciones, emergencias tóxicas y la posibilidad de descubrir de primera mano si la Soja Verde realmente está hecha a base de personas.

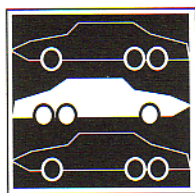
Red Internacional de Acompañantes

el cerebro para asegurarse de que llegarás a casa después de rechazar la oferta de la competencia. Cuando tienes que dar buena imagen y sentirte a salvo a la vez, sólo hay una compañía a la que llamar: RIA.

La Red Internacional de Acompañantes alquila su personal por horas, días, semanas o meses. Las tarifas varían entre 75 eurodólares a la hora, 750 al día, 4.000 a la semana y nuestra tarifa mensual es de 10.000 euros. Todos nuestros profesionales están entrenados en habilidades sociales y protectoras, si bien ofrecemos especialistas en ciertas áreas de defensa personal. Si se precisa tal especialización, deben hacerse reservas con al menos una semana de antelación.

Notas para el juego: Alquile-Un-Mercenario, Alquile-Una-Amante, Alquile-Un-Macizo. Esto le permite a los jugadores alquilar cualquiera de lo anterior, o quizás aceptar trabajos a tiempo parcial como lo mismo.

Cuando tu profesión exige la última moda durante un minuto y kevlar práctico al siguiente, no hay un servicio de personal mejor que la Red Internacional de Acompañantes. Nuestros experimentados profesionales tienen la presencia necesaria para atraer la atención que deseas en una fiesta de negocios y



Servicio Ejecutivo de Transporte

Cuando no estás paseando en la limusina de la corporación, ¿qué otra forma hay de recorrer las calles de la ciudad con estilo? En SET, ofrecemos una alternativa de bajo coste para ejecutivos. Nuestros empleados son corteses y saben mantener las distancias, llevándote discretamente a tu destino con seguridad y estilo.

El Servicio Ejecutivo de Transporte cobra 150 ed. a la hora por el alquiler de una limusina blindada, 500 euros por hora por una AV-4 y 850 ed. por hora por el alquiler de un Osprey V-22B. La tarifa de alquiler incluye el vehículo y un piloto/chófer de SET (en opción, con prueba de licencia de alquiler). Se exige una fianza igual a cuatro horas de alquiler, a menos que tu nivel de crédito sea Diamante o más alto.

Notas para el juego: ¿Así que dónde consigue el grupo una AV-4 para hacer esa gran extracción? Adivina.

SYCUST

EQUIPO CORPORAL Y PERSONALIZACION

lo mejor en la personalización cibernética para el ejecutivo de hoy. Las posibilidades de personalización cibernética son infinitas, pero se enumeran algunas de las opciones más populares:

Tatuaje: desde siempre el método de expresión más popular; la cibernética actual, incluyendo ojos, puede tener grabado en su superficie un diseño personalizado sin coste para tu humanidad. Nuestros costes varían de 20 ed. por un diseño simple, hasta 5.000 ed. por un diseño complejo que puede exigir anestesia debido a la cantidad de tiempo que se tardará en completar la personalización. Esta tarifa puede reducirse en 2000 ed. trayendo el elemento de ciberequipo antes de que se haga parte de tu cuerpo.

Coloreado Especial: una opción clásica que implica cubrir el cibernético con una capa de dos o tres moléculas de nuestro revestimiento especial e irrayable. El precio de esta opción es de 1,6 eurodólares por centímetro cúbico cubierto, con la excepción de los ojos, que cuestan 50 ed. por cada unidad óptica. Como antes, se añade una tarifa nominal de 2.000 euros si se necesita cirugía.

Miembro Luminoso™: Un diseño innovador y patentado, que consiste en la instalación de un procesador neuronal y una funda de plástico transparente que contiene un fluido fotosensible controlado por el procesador. Con esta nueva opción, puedes cambiar el color de tu extremidad cibernética simplemente pensando en ello. El coste es alto: 750 eurodólares más la tasa de 1.000 euros por la instalación del procesador neuronal. (PH 1D6-1 por el procesador, 1-2 por el Miembro Luminoso™). Si ya tienes un procesador neuronal, puede adquirirse un chip controlador por sólo 700 ed.

Notas para el Juego: ¿Adónde van los jugadores para conseguir las ciberopciones tan llamativas que se les ocurrirán? ¡Éste es el lugar! Por cuatro veces el coste normal de la lista de sustitución cibernética del manual, SyCust construirá o modificará la ciberopción (sujeto al criterio del Árbitro).

Hábito

El Servicio Personal

En Hábito, no sólo te enseñamos los puntos básicos, te refinamos hasta convertirte en el ejecutivo perfecto. Además de los modales básicos, nuestros especialistas te enseñan cómo actuar al tratar con toda la diversa gente con la que puedes entrar en contacto, incluyendo a los dueños de las corporaciones.

Como sería una torpeza (además de poco refinado) sentarse en un aula para aprender modales, asignamos a cada estudiante un tutor privado que acude a tu domicilio dos veces a la semana para impartir lecciones. Nuestro curso dura seis meses, pero garantiza resultados o, si no, proseguiremos las lecciones hasta que aprendas, sin cargo adicional. Nuestra tarifa es de 5.000 eurodólares por curso e incluye las lecciones, la provisión de varias fiestas para practicar tus nuevos modales con otros estudiantes y sesiones de seguimiento en caso de necesidad.

Notas para el Juego: Por cada curso de 6 meses, suma +2 a la Habilidad de Vida Social, con un máximo de 2 cursos.



Bodycure

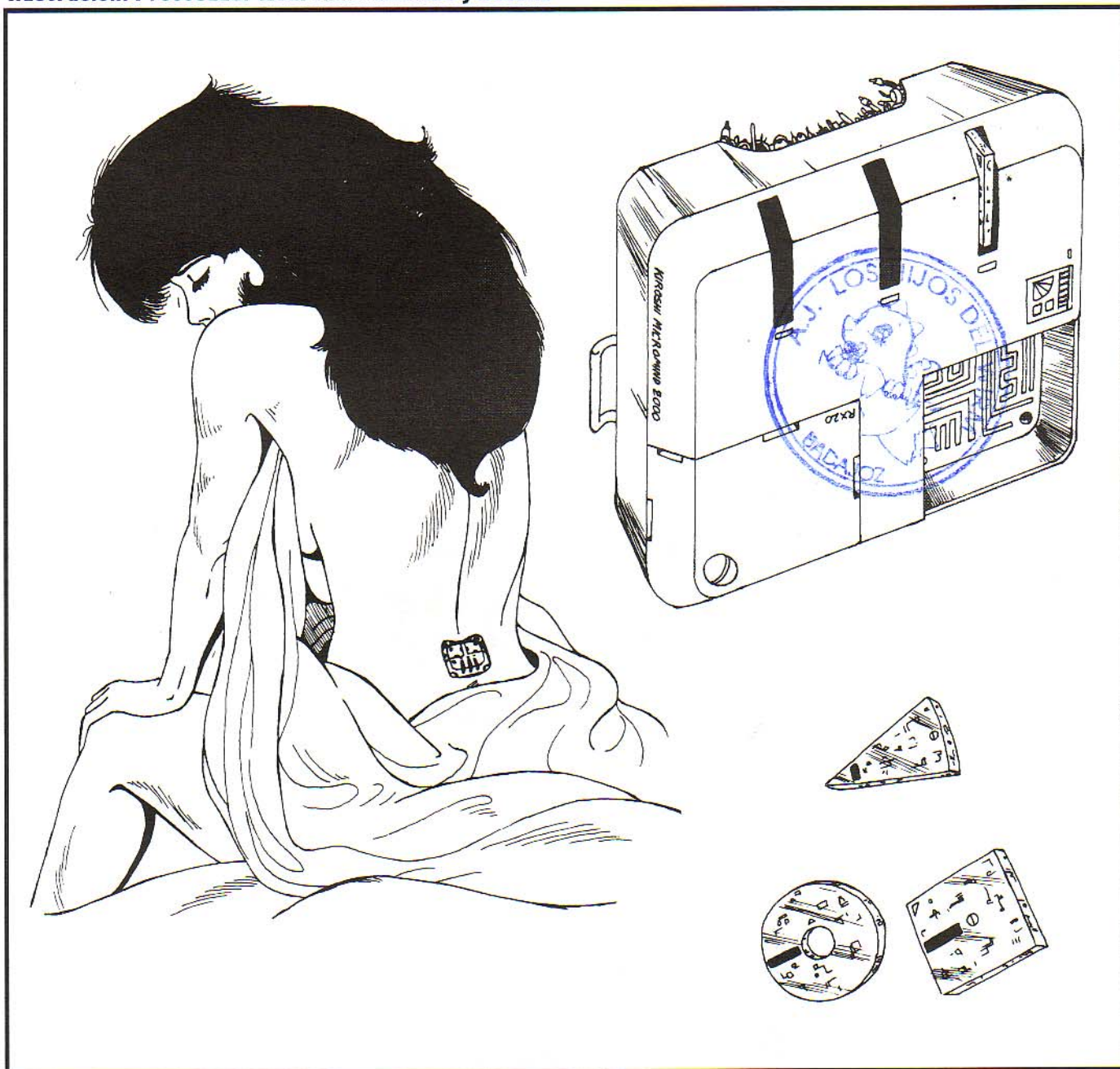
"Para Hacerte Más Hermosa"

¿Quieres cambiar tu aspecto, pero no quieres someterte a una reconstrucción facial/corporal radical? Ahora hay otra opción: Bodycure™. En nuestros salones exclusivos, profesionales experimentados cambiarán tu imagen y el concepto de ti mismo en cuestión de horas, o te devolvemos el dinero.

Bodycure™ es más que una sesión de maquillaje y corte de pelo; es un proceso total de rejuvenecimiento corporal que incluye masaje, restauración y modelado de cabello, manicura, acupuntura y un entorno garantizado para ayudarte a relajarte. Una única cura corporal ocupa 3 horas y cuesta 450 ed, aunque se ofrecen descuentos si compras cupones para diez visitas (4.000 ed.). Bodycure™ exige que hagas reserva con al menos veinticuatro horas de antelación.

Notas para el Juego: Cada Sesión aumenta tu Atractivo en +2 durante 1D6 días. Sólo puedes tomar una sesión a la vez.

Ilustración: Procesador Neuronal Instalado y Detalle



CHIPWARE

Mejoras Neuronales Para el Futuro

Chips de Seguridad y Operativos

Si vives en la Calle, necesitas todas las ayudas que puedas conseguir. Accede ahora a lo último en ciberchips y soporte de datos de Digital Dimensions, el líder en chipware paramilitar y de operaciones policiales ¡desde 2010!

Chips Modus Operandi

¡Indispensable para Policías y Cazarrecompensas!

Durante 3 años, un departamento de policía de la Costa Este (en colaboración con Digital Dimensions) ha estado trabajando en lo que se ha calificado el desarrollo más importante en la criminología jamás concebido. Con la llegada del chip MRAM, los expertos en psicología criminal han desarrollado (ayudados por la división de IA de Microtech) varios "chips M.O." experimentales de la lista de las 10 Personas Más Buscadas de la ciudad. Estos chips se conectan en cualquier conector de chips procesadores estándar y funcionan básicamente como un chip de memoria. El chip contiene un modelo parcial de personalidad del criminal, incluyendo todos los datos que existen en las fichas policiales sobre el Modus Operandi del criminal, sus contactos y sus rasgos de personalidad. Esto permite que el investigador comprenda mejor al criminal y ayude a acelerar su captura o eliminación. **Valor en el Mercado Negro: 1.200 ed.**

Notas para el juego: Recientemente, algunos de estos chips han "aparecido" extraoficialmente en el mercado negro. Un chip M.O. permitirá al personaje equipado con él preguntarle al árbitro una pregunta de sí o no, por cada éxito en una tirada de INT (INT + 1D10 contra 15), sobre el criminal o sus acciones. El peligro que tienen los chips M.O. es que el personaje debe hacer una tirada contra su Empatía (EMP + 1D10 $\geq$ 10) cuando use el chip por primera vez. Si falla, su personalidad pasará a ser la del criminal (lo mejor es hacer esto con interpretación, pero si es necesario, el personaje puede tener que convertirse en un PNJ). El personaje permanecerá en este estado hasta que se retire el chip (algo que él no deseará que suceda); si el personaje recibe terapia de forma regular, puede hacerse una tirada de EMP (EMP + 1D10 $\geq$ 12) una vez a la semana. Si tiene éxito, el personaje recupera su personalidad.

Chips de Mensajería (chip MPC especial)

¿Preocupado por la seguridad de la transmisión electrónica de datos?

Programa nuestro Chip de Mensajería especial con los datos que desees entregar e introduce un código alfanumérico de diez caracteres; el chip imprimirá los datos (por medio de un procesador) en una parte del cerebro del mensajero. Entonces, retira y borra el chip. El mensajero será incapaz de recordar ninguno de los datos hasta que se le diga en voz alta el código alfanumérico. Entonces, recitará la información verbalmente. Mientras esté pronunciando el mensaje, el mensajero estará en un estado de trance y no podrá recordar posteriormente ninguna parte de los datos entregados. (Una tirada Muy Difícil o Imposible de Interrogatorio sacará la información al mensajero, si se usan métodos psicológicos y químicos. Esto no funcionará si el mensajero ya ha entregado el mensaje.) **Coste: 600 ed.**

Chips de Seguridad

¿Preocupado de que la gente te pueda robar tus chips de habilidad personales o extraiga de forma electrónica información borrada de tus chips programables? Utiliza nuestros nuevos chips de seguridad. Esta línea especial se ofrece en dos tipos. Un tipo, al borrarse, permanece borrado, y ni el mejor pirata

informático podrá recuperarlo. El otro tipo está hecho de silicio de memoria que puede fundirse después de retirarse de la ranura de chips del usuario. (Una tirada IMPOSIBLE de Electrónica permitirá recuperar material del primer tipo de chip; la información del segundo tipo no puede recuperarse.)

Coste: 50 ed./Tipo I + precio base del chip, 75ed/Tipo II + precio base

Identificador Digitono

Este chip, cuando se usa con ciberaudios o se conecta a una grabadora o módem, puede detectar y reconocer una señal telefónica de tonos digitales, lo que permite al oyente conocer qué número acaba de marcarse. El número puede visualizarse por medio de una modificación TimesSquare o Reloj Subcutáneo. **Coste: 70 ed.**

Chip Operativo Especial

¡Estate preparado!

—¿Te has visto tirado en medio de una situación difícil en el último minuto? No temas, tenemos justo lo que necesitas. Nuestros chips operativos especiales están creados para cubrir diversos puntos calientes alrededor del mundo. Estos chips especiales proporcionan un conocimiento básico del idioma y cultura locales. Además, el chip le proporciona al usuario un conocimiento básico de la geografía del lugar (incluyendo la situación detallada de ciudades importantes y accidentes geográficos). El chip proporciona Idioma +1, Experto [geografía] +1 y a elegir entre Supervivencia +1, Experto [prácticas policiales] +1, Cultura +1 y Experto [organización militar] +1 para el país en cuestión. **Coste: 900 ed.**

Chip de Imitación para Posadores

¡Vive una vida idolatrada!

Que te parezcas a JFK no quiere decir que lo sepas todo sobre él o cómo actuar como él. Los chips posadores solucionan los problemas; estos chips proporcionan toda la información que necesitas para igualarte totalmente a tu modelo de imitación. Los circuitos especiales de realimentación te permiten incluso sonar muy parecido a él. Por 200 ed. adicionales, los circuitos de biorretroalimentación te permitirán copiar los gestos nerviosos y hábitos que tu modelo de actuación exhibiera. Se dispone de chips para varios de los favoritos de las bandas e Posadores: (El chip ofrece al Posador Experto [persona objetivo] +2 e Interpretar +1). **Coste: 900-1.100 ed**

Notas para el juego: El chip anterior puede diseñarse para una persona aún viva, lo que permite secuestrarla y hacer que la imite alguien bioesculpido para parecersele. Sin embargo, harían falta muchos euros para financiar las investigaciones y la vigilancia necesarias para programar correctamente el chip.

Chips de Almacenamiento, Entretenimiento e Información

Aunque no formes parte de la ciberélite, puedes conseguir alguna ayuda del filo tecnológico. Conéctate con estos nuevos modelos de DataEdge, Parts N'Programs y SegAtari.

Chip de FotoMemoria RAM

¡Haz que el momento dure!

Un biochip capaz de grabar patrones cognitivos y emociones de base, lo que a efectos prácticos le da al usuario una memoria fotográfica selectiva. La reproducción no es como estar allí; más bien, emula el proceso de recordar ciertos sucesos o hechos. (Haz una tirada Media de INT para obtener un recuerdo concreto; el chip suma 2. Cada 6 horas por encima de las 24 elevan en uno el nivel de dificultad.) Un chip de RAM puede contener aproximadamente 24 horas de memoria completa. Los chips son muy caros, pero son grabables. **Coste: 1.600 ed., dependiendo del distribuidor.**

Compresión de Memoria

Más habilidades en un paquete menor.

Una nueva tecnología que usa cristales piezoeléctricos ha permitido a nuestros investigadores conseguir una tasa de compresión más elevada en los chips de habilidad. Esto nos ha permitido colocar hasta tres habilidades en un chip, con muy poca pérdida de calidad. (Pueden colocarse hasta tres habilidades en un solo chip, pero las bonificaciones a la habilidad no pueden superar un total de +3. Por ejemplo, el chip podría contener tres habilidades cada una con un nivel de +1. Las habilidades deben ser todas de Memoria o todas de Reflejos; los dos tipos no pueden mezclarse en un chip. Como las habilidades están en un solo chip, sólo cuentan como uno para el número máximo de chips de habilidad que pueden ejecutarse a la vez.) **El Coste es el precio normal/nivel par las habilidades, más 200 a 400 ed. por la Compresión de Memoria.**

Chipware Programable

¡Ahorra tiempo y dinero!

¿Estás harto de desperdiciar el valioso tiempo de la compañía en adiestrar a los nuevos empleados? Utiliza nuestros nuevos chips programables y el Módulo de Programación de Chips (MPC). En el chip pueden programarse rutinas sencillas de trabajo y normas de la compañía por medio del teclado y la unidad de escritura del MPC. (Si bien el MPC y los chips MRAM pueden proporcionar conocimiento básico sobre un procedimiento concreto, no ofrecerán un nivel de habilidad real.) **Coste 50 ed./chip o 400 ed./10 chips y 1000 ed. por el MPC.**

Juegos Mentales®

Lo último en cibernética de entretenimiento: los Juegos Mentales de SegAtari. Juega a 300 de los videojuegos más populares de la actualidad en el más intacto de los entornos: tu mente. Utilizable con cualquier procesador de chips estándar, los Chips de Juegos Mentales de tipo SegAtari 99 convierten tu mente en el terreno de juego. ¡Prueba nuestros juegos más populares. *Carrera Mortal de Ciberninjas Mutantes, Hackman 3 e Invasores del Brasil!* ¡Por si eso no fuera bastante, tú y tus amigos podéis interconectaros (por medio de cualquier cable básico) y jugar unos contra otros! ¡Cómpralo ahora! **Coste: 40 ed. por chip de juego**

Chip de Viaje de Negocios

¡Evita meteduras de pata en el extranjero!

Como ejecutivo, puede que te veas enviado a un país extranjero que puede serte tan extraño como el espacio exterior. Pero no pierdas la calma; tenemos justo lo que necesitas. Por medio de Compresión de Memoria, hemos construido chips de negocios para varios países extranjeros, proporcionando una idea básica del idioma e información sobre la cultura y costumbres nativas. Hasta ahora, tenemos chips para Japón, la mayor parte de la Europa Unida y los EE UU y esperamos incluir también los estados soviéticos y algunos africanos. (Este chip le proporcionará a su usuario *Idioma +1, Cultura +1 y Vestuario/Estilo +1* o bien *Derecho Empresarial +1*, de acuerdo con los habitantes del país.) **Coste 800 ed.**

Chip de Turismo

¡Actúa como un nativo! ¡O parécete a uno de ellos!

Visitar un país nativo puede resultar a veces muy embarazoso, sobre todo si no conoces el idioma ni las costumbres. Gracias a la ayuda de guías de viaje expertos, se han creado chips especiales similares a nuestros modelos de negocios para varios países a los que se suele viajar. Las costumbres, las leyes y los puntos de interés figuran entre los conocimientos incluidos. (El chip contiene *Idioma +1, Cultura Extranjera +1 y Cultura General +1* para el país especificado.) **Coste 750 ed.**

Nueva Habilidad: *Cultura Extranjera*. Esta habilidad de conocimiento concreto le proporciona al usuario un conocimiento básico relativo a la cultura de un país extranjero y sus habitantes. Sin esta habilidad, basada en la EMP, un personaje tendrá un +2 en otras tiradas de habilidad de EMP al relacionarse con un PNJ de otro país.

Chip Espacial

¿Visitas el espacio? No dejes la Tierra sin esto.

Un ejecutivo atareado nunca sabe dónde le enviará la Corporación, y algún día puede que le envíen fuera de este mundo. Utilizando la Compresión de Memoria y los últimos avances de biorretroalimentación, hemos creado un chip que ayudará a cualquiera que visite hábitats de la Órbita Cercana y proporciona el conocimiento básico sobre cómo sobrevivir Allí Arriba. (El chip proporciona las siguientes habilidades: *Supervivencia en el Espacio +2 y Cultura de los Orbitales +1*.) **Coste 900 ed.**

Chip Amante Máximo

Ya, tienes un Mister Studd. Pero hace falta algo más que hardware para interconectarte realmente bien con una amante. Nuestro nuevo chip puede decirte qué hacer (tiene integrada una base de datos *Kamasutra 65K*), cuándo hacerlo y qué decir cuando lo estás haciendo (gracias a una base de datos de 154 líneas, accesible por medio de cualquier ciberaudio o Times Square). ¡Que no te tachen de hombre metálico e insensible! Da igual cuál sea tu valor de Empatía, conecta tu *Amante Máximo* y sé el hombre de sus sueños (Suma +2 a cualquier tirada de Seducción. **Coste: 1.300 ed.**

Chips de Biorretroalimentación

Hazte con el control del futuro con el nuevo giro en la tecnología del chipware. No te conformes con un chip que sólo transmite datos o enseña al cuerpo ciertas habilidades físicas. ¡Estos nuevos diseños de BioTec S envían y reciben mensajes directamente hacia y desde el cerebro! BioTec S; ¡el futuro en CPART!

Chip Antiestrés

¿Estás atormentado por la tensión y las jaquecas a causa del estrés de la oficina? ¿Los tiros te ponen extremadamente nervioso? Tenemos un chip para ti. Este chip de biorretroalimentación envía un mensaje a tu cerebro creando calma y serenidad, eliminando el estrés y la tensión. (Este chip no sólo proporciona alivio de migrañas e hipertensión, sino que, mientras esté conectado, el usuario tiene un +1 de bonificación a su FRI a efectos de la moral en el combate. También tiene un +1 a su característica de EMP mientras use habilidades de interacción humana.) **Coste 350 ed.**

Descarga de Adrenalina/Endorfina

Si quieres no hacer caso del dolor de la herida de bala en tu costado, o simplemente no hacer caso del agotamiento mientras trabajas por la noche sobre un informe empresarial, ¡éste es tu chip! Se envían señales al cerebro, borrando los síntomas de dolor y agotamiento; además, 3 veces cada 24 horas puedes activar una descarga de adrenalina para darte cierta ayuda. **Coste 800 ed.**

Notas para el Juego: Efectos para Dolor/Agotamiento: con el chip conectado, se puede prescindir de comida y sueño durante 48 horas seguidas. Las penalizaciones a las habilidades debido a las heridas pueden ignorarse, salvo para las heridas en la cabeza. Una vez que haya pasado el tiempo, o se haya retirado el chip, deberás dormir 2 horas por cada hora en que hayas superado los tiempos de descanso normal. Durante este periodo tus características se reducen a la mitad. Efectos de adrenalina: la característica de TCO del usuario aumenta en 1 a efectos del MTC, tiradas de salvación contra Aturdimiento/Shock y tiradas de habilidad. Este efecto dura 1 minuto por cada uso.)

Opción de Retroalimentación Nerviosa Aumentada

Utilizando la nueva tecnología de chips de biorretroalimentación, hemos descubierto nuevos chips CPART. Estos nuevos chips requieren la mitad del tiempo de aprendizaje que los chips antiguos, pero el aumento de la retroalimentación nerviosa agota rápidamente el chip (a las 24 horas de su uso). Actualmente, estos nuevos chips son económicos sólo si necesitas la habilidad más rápidamente que lo que permitiría el tipo antiguo. ("Conectarse" precisa la mitad del tiempo necesario, pero el chip se vuelve inútil después de 24 horas de uso). **El coste es igual que el de un chip normal de CPART más 400 ed.**

Chip de Ambidestreza

Que nunca te vuelva a coger "a contramano"

Un biochip que potencia el control motor del usuario, reencaminando las energías de control a través del cuerpo y, consecuentemente, haciendo que el usuario sea ambidextro. Cualquiera que use un chip de ambidestreza puede usar a la vez dos herramientas o armas que se manejen a una mano, re-

cibiendo así —bajo ciertas condiciones— la mitad de la cantidad normal de acciones. Sin embargo, como este chip no le da al usuario ninguna capacidad de enfocar los ojos independientemente, las acciones realizadas con ambas manos deben dirigirse sobre un único objetivo. **Coste: 800 ed.**

Notas para el Juego: Si el personaje tiene dos ciberópticos, puede añadirse por 250 ed. un segundo chip que permitirá una acción independiente para cada brazo.

Trance Mortal

¡Un truco estupendo para una fiesta!

Este chip CPART, poco habitual, te permitirá, cuando te lo conectes, ponerte en cualquier momento en un trance similar a la muerte (la recuperación del trance depende de una función de temporización). Este trance incluye el frenado y casi total detención del pulso, la respiración, la circulación y la actividad del EEG (las funciones vitales pueden detectarse con una tirada de Técnica Médica de 25+). Se tardan 1 a 3 minutos en entrar en el trance y, por ello, no puede usarse para la mayoría de las ocasiones que requieran primeros auxilios. Este chip es útil para viajes largos en recintos estrechos o durante largos periodos de espera. **Coste: 1.000 ed.**

Bucle de Redundancia

Cuando no quieres ser perfecto, sólo lo bastante bueno.

Tienes que jugar al tenis con el jefe, pero nunca has jugado antes. No hay problema, dices; simplemente me conectaré un CPART de Tenis. ¿Pero qué pasa si el chip es tan bueno que ganas? Ahí es donde entra nuestro nuevo Bucle de Redundancia. Podemos programar un chip CPART para que en el momento correcto falles ligeramente, permitiendo que el jefe gane sin que parezca que te dejaste ganar. Tenemos actualmente chips para tenis, frontón y golf (hay más de camino). (Los chips con Bucles de Redundancia meterán la pata en un momento crucial. En ese momento el Árbitro deberá hacer en secreto una tirada de habilidad al mismo tiempo que el jugador haga la suya. Se usará la tirada más baja para determinar el éxito de la tirada de habilidad.) **Coste: 50-75% de un chip de habilidad normal.**

"Pescado con Patatas"

Un biochip dietético que sirve de dispositivo de control de apetito, ajustado para reducir el nivel al cual el usuario se sentirá saciado, lo cual reducirá su peso. Popular entre las modelos de alta costura y la gente que sufre de desórdenes en su alimentación. **Coste: 85 ed.**

Chips de Reconocimiento Visual

Coste: 100 ed./nivel hasta +3 (los chips policiales valen 200 ed./nivel)

Para su uso con Times Square Plus™ (pág. 38), estos nuevos chips de base de datos de Direct Dataware pueden darte el máximo aprovechamiento de cualquier ciberistema de estimulación visual directa. ¡Y a un precio que es una ganga para cualquier patrón corporativo! [Todas las tiradas de chipware de R.V. son INT+chip+1D10+(cualquier Conoc. Concreto aplicable)]

Chip para Técnico

Para identificar circuitos, piezas, herramientas, fabricantes, números de serie, etc. El chip es sólo válido hasta la fecha de fabricación.

Dificultad de la acción:

Fácil: identificación visual de herramientas, logotipos de fabricantes con dirección y teléfono, diagramas de circuitos.

Media: identificar visualmente diagrama de circuitos y finalidad a partir de tarjetas de circuito impreso.

Difícil: identificar el fabricante a partir de la visión del producto.

Muy Difícil: identificar fecha y lugar de fabricación, etc., a partir del número de serie.

Chip para Alto Ejecutivo

El chip para Alto Ejecutivo permite el reconocimiento de ejecutivos, documentos y otras operaciones de la corporación, ofreciendo biografías limitadas sobre algunos de los empleados. Los precios son los antedichos se dispone de actualizaciones trimestrales a 50 ed., 100 ed. y 150 ed. (de acuerdo con el nivel). Estos chips sólo están a disposición de los empleados de las corporaciones.

Dificultad de la acción:

Fácil: nombre y cargo del empleado

Media: lo anterior, más nombre del cónyuge, hijos, dirección particular, etc.

Difícil: lo anterior, más historia de empleo, traslados, compañeros de trabajo, proyectos especiales en los que se ha tomado parte, etc.

Muy Difícil: biografía completa, sucesos de la vida, etc.

Chip Policial

Identificaciones visuales de delincuentes y permisos. Referencias de circulares e informes, etc. Además, informaciones diarias/semanales sobre delincuencia. Estos chips obtendrán las fichas de delincuentes, informes de vehículos, etc. a los niveles de dificultad enumerados. Las faltas precisan chips distintos. Los delincuentes europeos son ofrecidos por INTERPOL de forma semanal. Coste 200 ed./nivel hasta +3. Las actualizaciones diarias/semanales tienen una tarifa individual igual a 2,5x precio normal, más una terminal de actualización por 10.000 ed.

Dificultad de la acción:

Fácil: Identificar matrículas robadas, personas buscadas por medio de permiso de conducir, los Diez Más Buscados de la CIA/FBI a simple vista.

Media: identificar visualmente a los sospechosos locales, lista de los 100 más buscados del NCIC.

Difícil: identificar visualmente a los criminales buscados internacionalmente a partir de un pasaporte o carné de identidad o una orden de busca y captura.

Muy Difícil: identificar a simple vista criminales conocidos/buscados nacional e internacionalmente, incluso con disfraces simples.

Chip Militar

Reconocimiento de uniformes y unidades. Especificaciones de armas/vehículos a partir de identificación de siluetas. Los precios son los normales. Los chips deben sustituirse de forma anual. Los que tengan más de dos años pueden comprarse a mitad de precio.

Dificultad de la acción:

Fácil: nacionalidad y nombre de la fuerza.

Media: lo anterior, más el rango o especificación general del objeto.

Difícil: especificaciones técnicas completas, nivel de la unidad.

Muy Difícil: historia completa de la unidad, historial del fabricante del vehículo/arma.

Chip Rockero

Con él puedes identificar ciertos instrumentos, reconocer canciones (si tienes conectado un cieraudio) y visualizar partituras concretas en tu ciberóptico. Los ejecutivos y cazatalentos de las compañías musicales pueden identificarse si sus imágenes están preprogramadas en el chip. Las imágenes de cazatalentos y ejecutivos deben actualizarse cada año (50 ed.). El coste es 100 ed./nivel hasta +3.

Dificultad de la acción:

Fácil: identificar instrumento (clase y uso), visualizar partituras almacenadas previamente.

Media: identificar nombre y compañía de los altos ejecutivos de corporaciones musicales.

Difícil: reconocer canciones por vía auditiva con visualización frontal de partituras.

Muy Difícil: reconocer visualmente a cazatalentos de compañías de discos.

Chip Administrativo

¡Con este chip, puedes recopilar un archivo de referencia completo de todos los clientes, contactos y asociados de tu patrón al alcance de tu mente! Archiva rostros, marca cumpleaños, datos personales, citas previas, cartas archivadas (grabadas con el implante de cámara opcional) y un listín telefónico de 100.000 números.

Dificultad de la acción:

Fácil: identificar una persona por su rostro, con referencia a su nombre y cargo.

Media: lo anterior, más el nombre del cónyuge, hijos, dirección, etc.

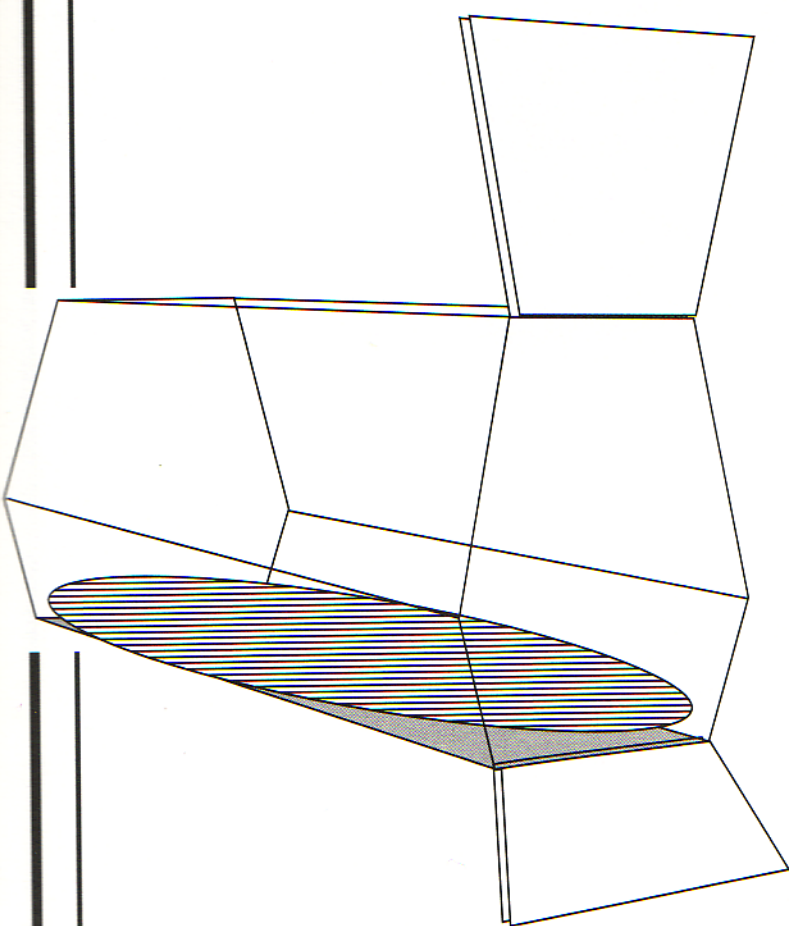
Difícil: lo anterior, más cualquier correspondencia, memorándums y registros de llamadas telefónicas en los dos últimos años.

Muy Difícil: lo anterior, más hechos personales, biografía, fechas de nacimiento de los miembros de la familia, regalos y obsequios entregados o recibidos en nombre de tu jefe (muy importante en el Escenario Asiático).

Alojamiento

VIVIENDAS PARA LA ERA CIBERNÉTICA

CUBO DE SUEÑO



"Tienes que recordarlo, desde finales del siglo XX, tener un lugar donde vivir no es algo con lo que puedas contar. En estos días, tienes suerte si encuentras un callejón o un contenedor de basuras protegido. No puedes dar por supuesto que podrás alquilar un apartamento en donde quieras, aunque tengas los euros para pagar la acción. Tienes que planearlo de antemano..."

—Ripperjack

"Tengo una moto, tengo una furgoneta Errante. Tengo una pistola para conservarlas a las dos. Que nadie me llame vagabundo."

—Nómada Santiago

Locales de Descanso

ARASAKA ARASAKA ARASAKA

Comodidad. Intimidad. Seguridad.

El Local de Descanso Arasaka proporciona estos tres factores a un precio razonable. La red LDA es una serie de establecimientos para dormir situados en casi todas las ciudades del planeta. Cada edificio está equipado con cientos de cubículos de descanso, lo bastante espaciosos para dar cabida cómodamente al hombre más voluminoso, pero lo bastante económicos para cuadrar con el presupuesto del que va a la carrera.

Cada Local de Descanso Arasaka tiene un salón para residentes, donde los huéspedes pueden conocerse mutuamente en un entorno relajado lejos del bullicio de la ciudad. Además de esa cualidad inapreciable, también hay centros de esparcimiento que proporcionan acceso a más de 180 canales, tanto públicos como por cable, de todo el mundo.

Muchos de los edificios principales de LDA están cerca de paradas de LevTren, dando un acceso casi inmediato a la ciudad para esas rápidas "escapadas" o simplemente un paseo relajante a través del mercado urbano. ¿Quién puede saber lo que se encuentra a la vuelta de la esquina? ¡Quizás un nuevo amigo del otro cubículo te lo pueda decir!

Lo que recibirás por tus 40 ed.:

- Un cubículo de descanso limpio y cómodo, con satisfacción garantizada.
- Uso completo del salón y centros de esparcimiento del Local de Descanso Arasaka.
- La oportunidad de conocer a gente nueva e interesante.

Por pequeñas tarifas adicionales, también se dispone de los siguientes servicios:

- Toma eléctrica. Sólo 10 ed. por hora de uso.
- Televisión en cubículo. Sólo una fianza de 50 ed. y una tarifa de 5 ed.
- Radio en cubículo. Sólo una fianza de 25 ed. y una tarifa de 2,5 ed.
- Teléfono privado. Sólo una tarifa inicial de 10 ed. y 0,75 ed. por minuto.
- Cerradura reforzada. Sólo una fianza de 100 ed. y una tarifa de 10 ed.
- Opción de intimidad. Sólo una fianza de 100 ed. y una tarifa de 10 ed.

Comodidad. Intimidad. Seguridad. Los Locales de Descanso Arasaka proporcionan todo esto y más. Quédate en uno de ellos en tu próximo viaje y escóndete de tus problemas.

Dentro de un Local de Descanso: Los locales de descanso (los Cubos) son edificios grandes y parecidos a cajas, antiestéticos y deprimentes. Son sentinas de porquería y degradación, que atienden a los desplazados, maltratados o indignos de confianza de todo el mundo.

Las únicas ventanas están en la primera planta, donde están situados el vestíbulo, la conserjería principal, las instalaciones de esparcimiento y el salón para residentes. Cada conserje principal se ocupa de las solicitudes de los inquilinos (que suelen desoirse) además de admitir a los nuevos huéspedes y ocuparse del dinero. Se sienta dentro de una habitación blindada con paredes de CP 14 y con una escopeta del calibre 12 al alcance de la mano. También hay un botón de emergencia para llamar a la policía o a los bomberos, pero estas llamadas también suelen caer en saco roto.

Un LDA típico tiene 800 cubículos separados en 80 cubículos por planta, lo que hace que el edificio tenga alrededor de 11 plantas. El espacio del piso adicional se usa como almacén. Los cubículos propiamente dichos también están divididos en grupos de cuatro, apilados dos a dos. Los locales mayores pueden llegar a tener 1.000 cubículos y el mayor, sito en Tokio, tiene 2.000.

Los servicios están situados al final de cada vestíbulo y proporcionan los suficientes lavabos, inodoros y tomas eléctricas para la mitad del número de cubículos en el vestíbulo.

Las instalaciones ferroviarias suelen estar situadas en un andén adyacente al LDA o a veces dentro del LDA, bien atravesando una terminal cerrada en el primer piso o a través de un subnivel.

Los cubos de sueño miden 2x1,5x1,5m, proporcionando el espacio justo para que un hombre duerma en una comodidad relativa. Las camas son bloques de plástico blando, fijados permanentemente al suelo y habitualmente manchados por cosas indescriptibles

que abarcan todos los colores del arco iris. La iluminación proviene de dos tubos fluorescentes instalados en las esquinas superiores. Hay un 50% de probabilidad de que ambas luces funcionen.

La puerta es muy similar a una escotilla de un tubo para torpedos y la

cerradura es poco más que una barra deslizada a través de la entrada. (Dificultad para abrir =6). La puerta tiene CP 14 y las paredes CP 20.

La opción de televisión proporciona un pequeño aparato construido de forma protegida dentro del techo del cubículo. La recepción y el mantenimiento son defectuosos en un LDA y sólo una fracción (alrededor del 20%) de las 180 emisoras prometidas se reciben. Las radios suelen funcionar mejor, dando un acceso casi completo a todas las emisoras, al menos en la zona inmediata.

Cualquiera que trate de penetrar en los aparatos de radio o televisión activarán automáticamente una alarma en el mostrador del conserje principal, lo que hace que se pierda la fianza inmediatamente. Acceder al equipo es una acción de Dificultad 10 contra la habilidad de Mecánica Básica.

Precio: 40 ed./noche + opciones.

Qué sucede en un LDA: En un local de descanso ocurre cualquier cosa, desde tratos con drogas hasta juegos sexuales. Los LDA son un buen lugar en el que conseguir nuevos contactos y un lugar mejor en el que te maten. La mayor parte de la acción en un local gira alrededor de los pequeños robos y delitos similares, pero a veces un matasanos de viaje abre su negocio en un cubículo, lo que aumenta el número de manchas en la cama.

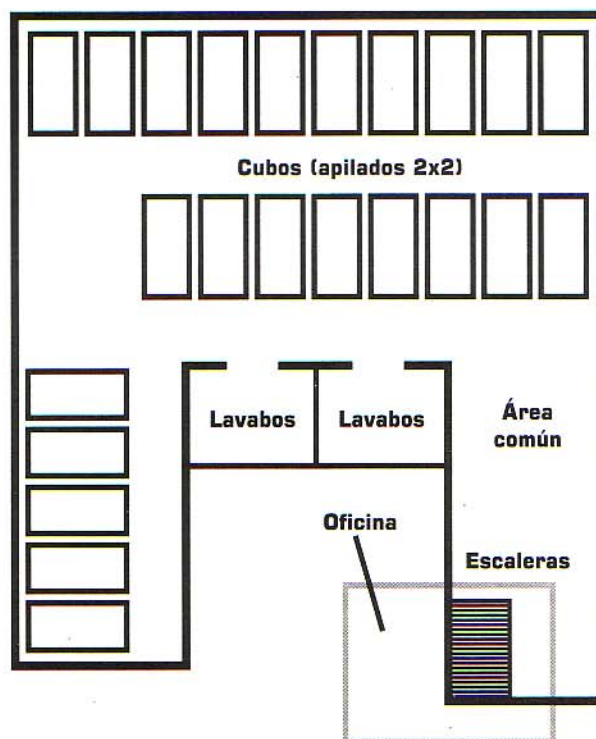
La posibilidad de encontrar algún equipo, como un ar-

ma de fuego o útiles similares tiene una Dificultad 8 contra la habilidad de Conocimiento de la Calle. Buscar un compinche para cometer un delito tiene una Dificultad de entre 6 y 12 contra la habilidad de Conocimiento de la Calle, dependiendo de la gravedad del delito. Los matasanos son cautos por naturaleza y encontrar uno tiene una Dificultad 12 contra la habilidad de Conocimiento de la Calle.

El juego es la forma más habitual de entretenimiento en un local de descanso, sobre todo teniendo en cuenta que las televisiones y radios no suelen funcionar. La prostitución es la segunda forma más habitual de entretenimiento. No se necesita ninguna tirada para ninguno de los dos.

La cerradura reforzada (DIF 18) es indispensable para cualquier huésped racional de un LDA. Cuando un personaje se inscriba en un local, el Árbitro deberá hacer en secreto una tirada de Intimidación (DIF 8). El éxito quiere decir que el cubículo del personaje no es atacado durante una semana. Por cada punto por debajo de la tirada necesaria, un ladrón trata de forzar su entrada en el cubículo del personaje. Si la tirada es igual a la dificultad, se produce un intento. El Árbitro determina cuándo sucede esto (y si el personaje está en casa o no). En una semana no pueden producirse más de cinco intentos.

La opción de intimidad es poco más que un soborno, y el precio real puede variar.



Security Services, Inc

Apartamentos Profesionales

Como miembro valioso de tu compañía, sabes que el apartamento adecuado es más que un complemento en un contrato; es una necesidad. Security Services, el suministrador principal de alojamientos al mercado corporativo, comprende tus necesidades y sabe cómo cumplirlas ofreciendo sólo lo que esperas: lo mejor.

Al diseñar estos espacios de lujo, Security Services cubre las tres mayores necesidades de todos los profesionales. El primer requisito es estilo. Un buen apartamento debería reflejar el impecable gusto del propietario. Por ello, Security Services usa sólo los mejores interioristas y diseñadores de muebles, incluyendo a figuras tan legendarias como Laubenstein, Bradstreet y el siempre popular Nagano.

El siguiente requisito es la comunicación. ¿Cómo de deprisa pueden contactar contigo desde el trabajo? Utilizando los sistemas de mensajería, Security Services asegura que en cualquier momento estés localizable, garantizando que puedas hacer ese "Gran Trato" en un momento". Ofrecemos un sistema telefónico "manos libres" de diez líneas con retención de llamadas, llamada en espera y conferencia, incluyendo un enlace de Fax de página completa y calidad legal para esos documentos indispensables. Naturalmente, nuestros módulos de televisión y radio por satélite/cable no son superados por nadie, y reciben emisiones de todo el mundo con claridad cristalina.

El último requisito, y el más importante, del mundo de alta presión y grandes oportunidades del siglo XXI es la seguridad. Ya sea para proteger tu trabajo o tu vida, creemos que Security Services debería ser tu elección. Almacena tu trabajo importante en una caja de seguridad personal, oculta en cualquier lugar de tu piso, cuya combinación y situación sólo conocerás tú y nuestros expertos en seguridad. Protege las posesiones que tanto te ha costado ganar con una red de seguridad

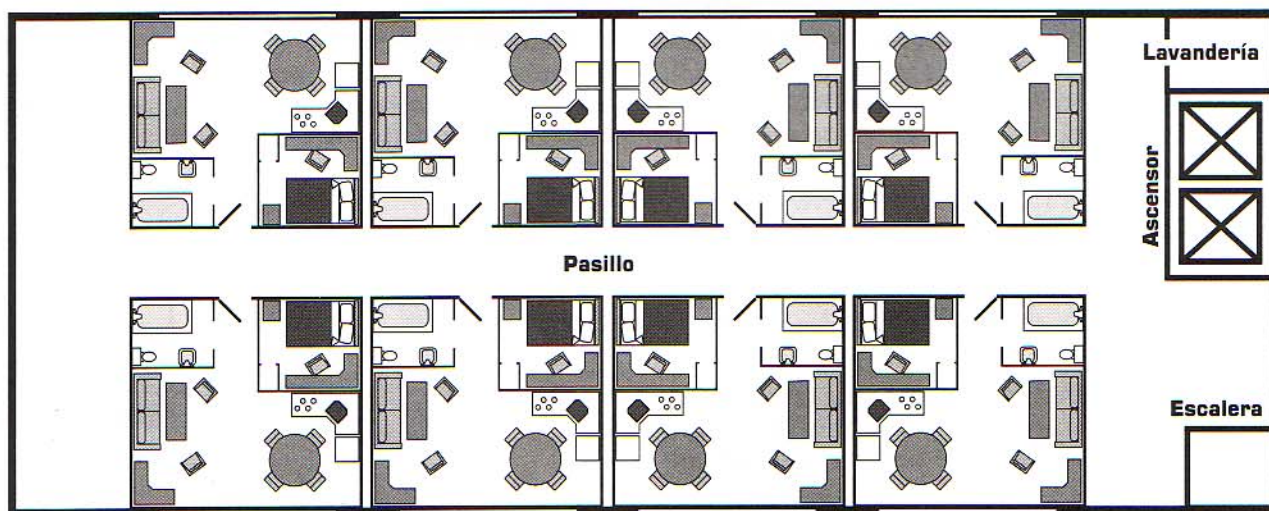
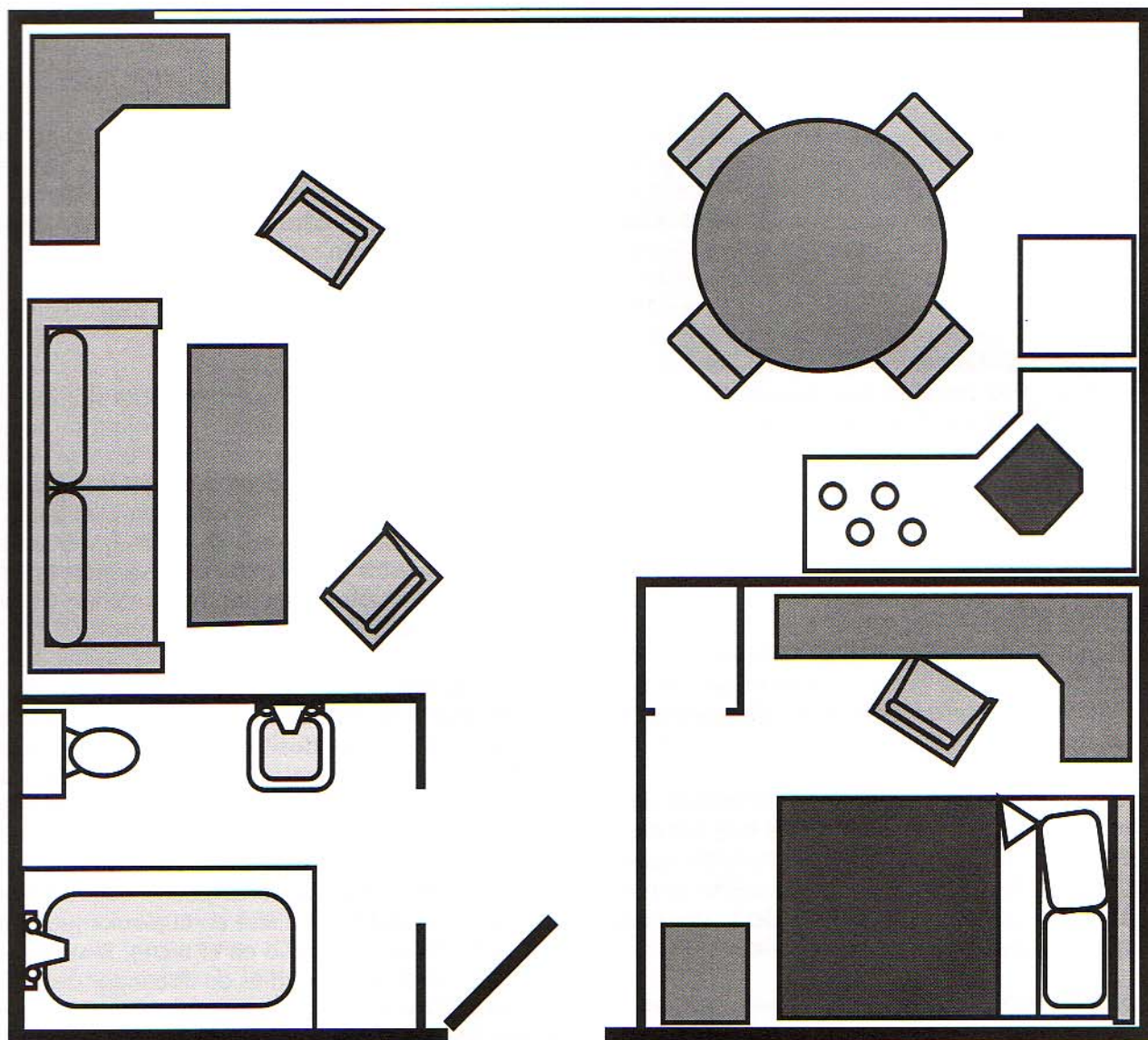
con ultrasonidos, garantizando que cualquier cosa que sea mayor que un animal doméstico pequeño active una alarma. ¡Y con nuestro sistema central de alarma autónomo, la manipulación y entrada ilegal en ordenadores son imposibles!

En Security Services, creemos que la mejor seguridad tiene ese toque personal, que es la razón de que equipemos todos nuestros complejos de apartamentos con un equipo de expertos guardias de seguridad, armados y dispuestos a defender tu vida y propiedades. Examinarán a todos los visitantes para identificarlos y encontrar armas y te llamarán para la confirmación de tus invitados. También hay un sistema interno de cámaras de vídeo como precaución adicional.

Security Services proporciona también otros servicios de valor incalculable, como aparcacoches para tu automóvil, servicio doméstico y entregas regulares de alimentos a pagar por comida o por semana. Ofrecemos incluso cuidado de animales domésticos.

Sólo Security Services ofrece tanto al Cliente Corporativo:

- A elegir entre tres distribuciones de planta de los diseñadores más actuales.
- A elegir entre diez mobiliarios diferentes, más tres instalaciones de cocina distintas.
- Un sistema de telecomunicaciones avanzado para esas conferencias importantes.
- Televisión y radio con enlace por satélite con cualquier lugar del mundo.
- Tu propia caja de seguridad privada situada en un lugar estratégico a tu elección.
- Seguridad ultrasónica; la mejor disponible.
- Personal de seguridad experto con base en el edificio y equipo de seguridad de vídeo.



APARTAMENTO CORPORATIVO y Disposición Típica de un Edificio

¿Suena impresionante? Hay más. Por pequeñas tarifas adicionales, puedes obtener más muebles e incluso una chimenea para esos interludios románticos. Puede elevarse el servicio de alimentos para incluir platos exóticos de todo el mundo. Podemos añadir sensores de presión al suelo y detectores de infrarrojos a las paredes para dar una seguridad aún más estricta. También puedes almacenar documentos en nuestra caja de seguridad del edificio para tener una protección adicional. ¿No ves algo que deseas? Dínoslo y lo conseguiremos. No hay límite a las molestias que nos tomaremos para agradarte a ti, el Cliente Corporativo.

Mantente a la altura de los elevados criterios de tu compañía (y a los tuyos propios) mudándote hoy mismo a un piso construido por Security Services. Piensa en todo lo que ofrecemos y luego mira cualquier otro apartamento que haya en el mercado. Te retamos a que encuentres algo mejor. Estilo, Comunicaciones y Seguridad. Los pisos de Security Services tienen todas las cualidades necesarias para una vida corporativa más saludable y productiva.

Recuerda; cuando te llegue la negociación de tu Contrato Vitalicio, te mereces algo más que solamente una cuenta en Trauma Team. Como empleado valioso, tu Corporación tiene la opción de ofrecerte lo mejor en alojamientos para directivos. Cuando te pregunten lo que quieres, diles: Servicios de Seguridad.

Alquiler: 2.500 ed. al mes

Notas sobre el piso corporativo: En el siglo XXI, muchas Corporaciones alquilan servicios de alojamiento para proporcionar espacio de residencia para sus empleados más importantes. Un piso corporativo suele ofrecerse a un empleado por tres razones: la compañía necesita un lugar en donde pueda localizar a su trabajador, la compañía necesita un lugar en donde puedan espiar a su trabajador, o el empleado lo pide como un "complemento" contractual (ya que las viviendas son muy difíciles de encontrar en 2020). En cualquier caso, habrá algún tipo de dispositivos de escucha colocados en el piso y las líneas telefónicas estarán pinchadas (Dificultad de detección =18).

Puede alquilarse mobiliario adicional por una tarifa de 20 a 50 ed. También se dispone de un servicio mejorado de comidas por 100 ed. por semana o 20 ed. adicionales por comida. Los sensores de presión e infrarrojos adicionales cuestan 2.000 ed. Usar la caja de seguridad pesada cuesta 100 ed. por cada 10 páginas de documentos almacenadas.

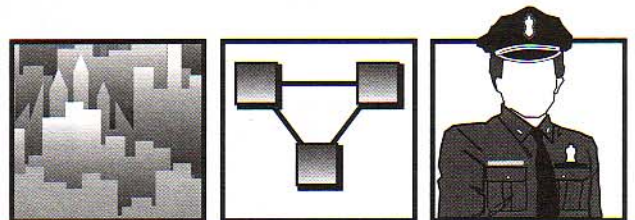
El sensor ultrasónico crea una red invisible de sonido que activa una alarma si se interrumpe. La red llena a efectos prácticos toda la habitación y cualquier cosa más grande que un gato activará la alarma. Los pesonajes con ciberaudio con ultrasonidos en su gama de frecuencias podrán oír y localizar la situación de los emisores. Encontrar un sensor tiene una Dificultad 10 contra Advertir.

Los rayos del sensor de infrarrojos están situados al nivel de los tobillos en la puerta y en mitad de todas las ventanas. Cualquier cosa que cruce un rayo activará una alarma. (Los ciberópticos que detecten infrarrojos podrán ver los rayos). Los sensores de presión se activan si se colocan sobre ellos más de 2 kg y están situados en las puertas y ventanas (su detección es Difícil). Los sensores ultrasónicos e infrarrojos tienen CP de 6 y alarmas sonoras.

Cuando suene una alarma, los guardias llaman al Jefe de Residencia de camino al apartamento. Un guardia siempre está ocupándose de los teléfonos, mientras (1D6/2)+1 guardias contestan a la llamada de alarma. Suelen ir armados con pistolas o escopetas y llevan chaquetas blindadas.

La caja de seguridad personal puede ocultarse dentro de cualquier cosa o colocarse en cualquier lugar, incluso dentro de un aparato o en el techo. El volumen total de la caja de seguridad es de alrededor de 30 litros. Tiene CP 24 y es imposible retirarla a menos que esté dentro de algo como un aparato doméstico. La caja de seguridad del edificio está situada en la sala de guardia en la planta principal y tiene CP 34.

Las medidas de seguridad no tienen enlace informático central, así que los Netrunners no pueden manipularla. Éstos, sin embargo, sí pueden usar los enlaces telefónicos y de satélite.



Security Services

ESTILO • COMUNICACIONES • SEGURIDAD

Harris & Company

Apartamentos y Estudios de Lujo

Apartamentos y Estudios de Lujo

Cuando no hay sustituto...

...deben diseñarlo los artesanos de Harris and Company, que llevan más de veinte años sirviendo fielmente a las comunidades aristocráticas, profesionales y empresariales. Harris and Company, creadora de obras maestras tales como la Torre de Emisión de Network News 54 y el Centro Espacial de Orbital Air, además de la remodelación del histórico Parque Comisky, es el maestro sin precedentes del diseño urbano, atendiendo sólo a la clientela más exclusiva.

Harris and Company se enorgullece de desvelar su creación más reciente, sita entre las espiras venerables de la hermosa San Francisco: la Torre Triumph. Triumph es el rascacielos más bello jamás construido, una sinfonía de acero, cristal y oro, con adornos de madera auténtica (una osada innovación de nuestro diseñador principal, Pat Stephens). Tanto en el interior como en el exterior, la Torre Triumph hace saltar en pedazos todos los conceptos anteriores del lujo y el buen gusto. Otto Cornejo, crítico de la revista *Big Time*, lo describe como "¡Superlativo!".

Pronto se dispondrá de oficinas, buhardillas y residencias, pero en Harris and Company deseamos extenderle esta invitación especial para que pueda asistir a la subasta exclusiva del orgullo de la Torre Triumph: la **Obra Maestra**. La Obra Maestra es la única suite del ático de la Torre y es tan única y de valor tan incalculable como una *Monroe* de *Warhol*. No nos hace falta entrar en detalles de las maravillas que la Obra Maestra reserva a su propietario definitivo. La reputación de Harris and Company dice bastante.

Póngas en contacto con su agente local para informarse sobre fechas e instrucciones de pujas. No deje pasar esta ocasión de vivir en una obra de arte.

Precio de apertura de pujas: 800.000 ed.

Notas sobre la Obra Maestra: Un ejemplo perfecto de un apartamento-suite de clase alta (adecuado para los

Ejecutivos de alto rango). La Obra Maestra está adornada con madera y oro; la estructura está construida con materiales más mundanos. La Obra Maestra ocupa dos pisos; el inferior contiene la cocina, la sala de estar principal, la sala de esparcimiento y diversas habitaciones de invitados y lavabos, mientras que el piso superior contiene el dormitorio principal, la sala de ejercicio y el baño principal. El techo es también un helipuerto.

Todo lo que pueda meterse en un solo alojamiento puede encontrarse en la Obra Maestra y, por supuesto, todo es del tope de gama. Todas las televisiones, equipos de sonido, ordenadores y telecomunicaciones son accesibles desde todas las habitaciones con la pulsación de un botón.

Las paredes, puertas y suelos de la Obra Maestra están surcados de aleaciones en panel de abeja y blindaje reactivo, que crea una CP práctica de 40. El cristal del ático está surcado de metales similares, en panel de abeja (y con microfilamentos), en placas de sandwich entre hojas de polímeros transparentes, CP 25.

Las telecomunicaciones son el sistema más desarrollado en la Obra Maestra. El ático tiene un enlace con el satélite de Harris and Company, ofreciendo acceso ilimitado a cualquier otra red de comunicaciones en el mundo. Este sistema incluye un codificador para mayor intimidad y una opción de barrido espectral para buscar emisiones concretas. El número de personas que pueden hacer una llamada de conferencia es prácticamente infinito.

El ordenador es casi igual de sofisticado. Utilizado por un ejecutivo o aristócrata normal, puede analizar el mercado de valores u ofrecer la mejor previsión de por quién apostar en el siguiente partido de polo. Si un Netrunner accede a él, es una asombrosa herramienta de espionaje.

El ordenador viene equipado con *Puerta de Código y Datos Nivel III, Línea Mortal Venenosa, Pit Bull, Oso Hormiguero, Dragón y Zombi* (aunque este último se oculta al público en general). El 'runner puede enganchar su propio cibermódem a través del ordenador de la Obra Maestra, usándolo como "portador" para mayor protección.

Un programa de duplicación de personalidad denominado *Doppleganger* crea un "espantapájaros" de datos al cual atacarán los programas negros en lugar de al netrunner. Para que el Netrunner resulte afectado, primero deben derrotarse las defensas del ordenador de la Obra Maestra, después al *Espantapájaros* (que tiene los mismos valores de combate en la Red que el 'runner) y finalmente el propio netrunner. Los programas que aguardan a los usuarios, como *Pit Bull* o *Perro Infernal*, no pueden rastrear a un usuario a través del ordenador de la Obra Maestra, ya que el *Espantapájaros* no es una imagen real del 'runner (si bien actuar a través de un *Espantapájaros* le cuesta al Netrunner 1 punto de INT a efectos de combate en la Red).

En el exterior, la Obra Maestra está protegida por una red de radar que abarca un área de dos kilómetros, detectando cualquier cosa con una superficie de más de 2 metros cuadrados. También hay un sensor de movimiento cercano que detecta cualquier cosa que se mueva a lo largo del perímetro del ático. Las cúpulas de protección del radar y del detector de movimientos tienen 30 y 10 PDE, respectivamente.

En el interior, hay otro conjunto de sensores de movimiento, además de una red de ultrasonidos e infrarrojos. Las alarmas en el interior o en el exterior alertan a los guardias que hay en los pisos primero y vigésimo (la Torre tiene 22 pisos de altura). Los guardias están altamente entrenados y equipados con armas pesadas y blindajes rígidos de CP 24. Si se desea, los guardias pueden entrar inmediatamente para ocuparse de cualquier amenaza. De no ser así, aislarán la planta y aguardarán a que el propietario de la Obra Maestra les deje entrar.

La alarma también baja las persianas de acero (CP 40) para bloquear las ventanas. Para alzarlas se necesita una fuerza de 12 o más. Si el radar detecta el acercamiento de un intruso, el ordenador de la Obra Maestra

accede a sus programas para determinar si el objeto es amistoso u hostil (lo que viene determinado por el propietario y una enorme lista de criterios generales). Los intrusos hostiles que estén en la azotea y el jardín pueden ser atacados por las seis torretas de minicañones Apex (pág. 53), situadas en el perímetro del ático.

En caso de una irrupción a través del ascensor o de la zona de jardín/balneario, un sensor de movimiento de corto alcance activará un sistema eléctrico de defensa que electrocutará a hasta seis blancos a la vez con un arco eléctrico de varios kilovoltios (1D6 a 8D6 de daño; el número exacto lo determina el propietario de la Obra Maestra). Como los minicañones, este sistema puede programarse para excluir a ciertas personas o vehículos.

Tanto la seguridad interna como la externa están en funcionamiento a todas horas, y hay un generador de reserva en el nivel inferior de la Obra Maestra para casos de corte de energía. El generador alimenta también el ordenador y el ascensor.

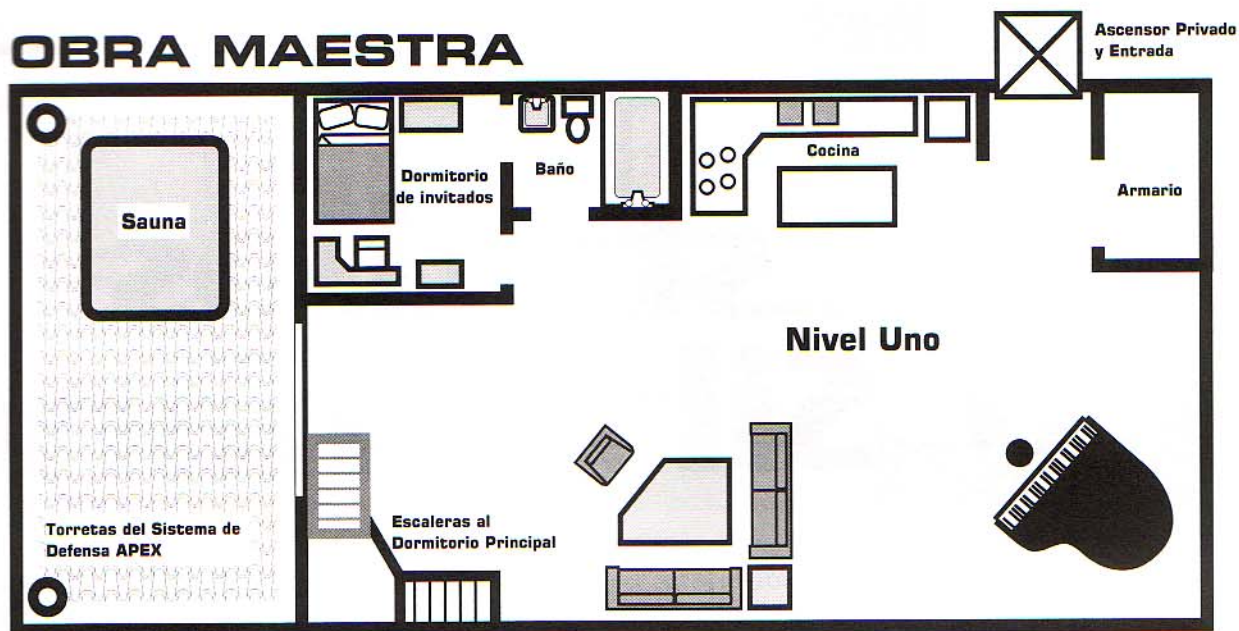
El ordenador controla el acceso a todo lo que hay en el ático y todo se activa por teclado o bien por voz. El propietario introduce de antemano todos los invitados en la memoria del ordenador, con el fin de evitar falsas alarmas. Las defensas también pueden desconectarse mediante la voz del propietario.

Por una tarifa adicional, el propietario puede incluir también una llave-código en cualquier parte de su ciberequipo. Los escáneres del ático leen la llave y determinan si es el código correcto. Si no lo es, saltan las alarmas. Las llaves-código para ojos cuestan 200 ed., para dedos o miembros cuestan 100 ed. Por supuesto, si alguien le quita al propietario el elemento de ciberequipo que tenga la llave, esto le dará al intruso el acceso a todo el ático.

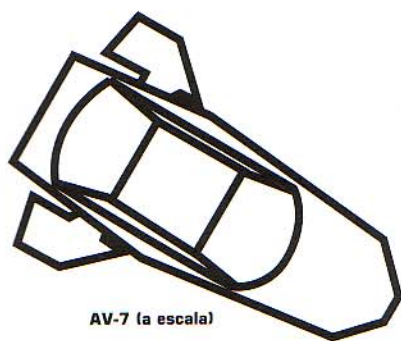
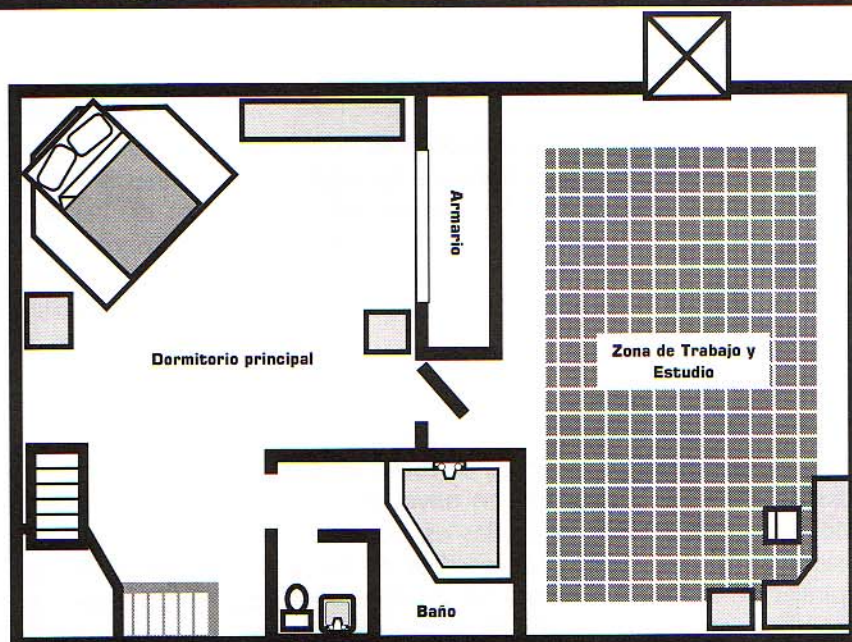
Se dispone de muchas opciones en el ático. Harris and Company puede proporcionar un cocinero que viva en una de las habitaciones de servicio en un nivel inferior de la Torre. Se puede suministrar comida de cualquier lugar en el mundo. La seguridad puede aumentarse o cambiarse en un momento.

Ésta es la Obra Maestra. Cualquier cosa es posible.

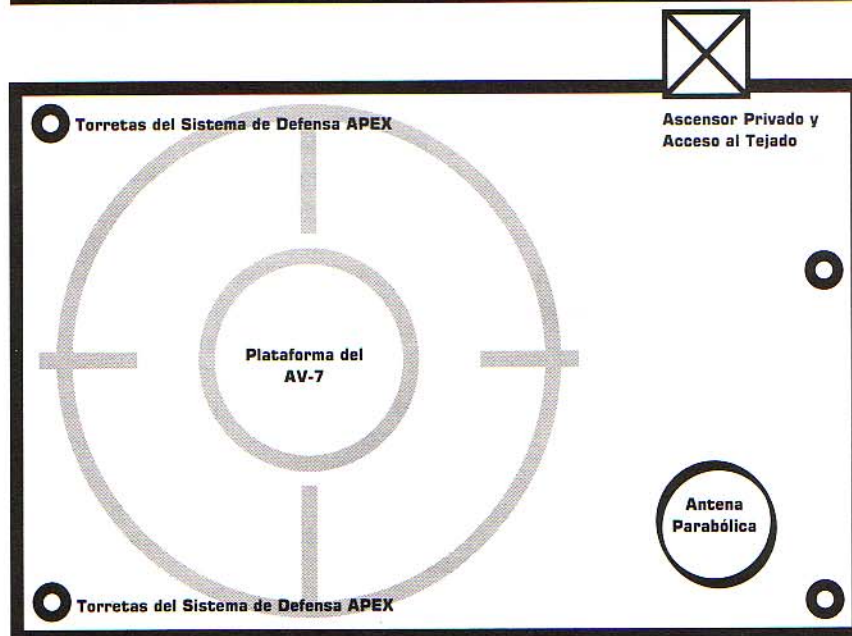
OBRA MAESTRA

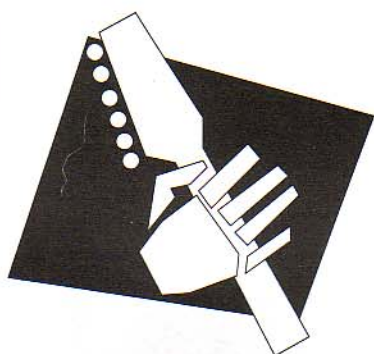


Nivel Dos



Nivel del Tejado





Estudios Silverhand

"La diferencia entre los artistas y la gente normal es que dejan las ventanas abiertas cuando llueve."

— extracto de *Zen y el arte de mantenimiento de la motocicleta*

En los días del Renacimiento, los artistas podían reunirse para discutir sobre su trabajo, libres de las presiones del negocio y de la influencia de los que estaban en el poder. Hoy, las megacorporaciones dictan lo que ven las masas; controlan y retuercen el trabajo del artista hasta que se adecúa a su mentalidad de jefes supremos: banal y estéril.

Ahora es tu oportunidad de conectarte con el Nuevo Renacimiento y unirse a una comunidad artística revolucionaria. He comprado almacenes en todas las partes de la ciudad y los he convertido en naves de alquiler reducido y poco llamativas, dirigidas especialmente a ti, el visionario del Filo. Ya seas un escritor de texto real, un pintor de violencia, un rockero o un creador de imagen virtual, mi plan es promover el bienestar general del talento; garantizar que el talento pueda crecer y desarrollarse libre de la amenaza de las mentes limitadas y del control de las Corporaciones.

Puedes hacer lo que quieras en tu nave. Pintarla de negro, erigir monumentos a tus dioses, colgarte de las vigas y cantar como un chalado. Celebrar conciertos y lecturas de poesía y orgías. No me importa. Basta con que no destruyas la sala para el siguiente que viva allí; ésa debe ser la actitud de personas con un buen interface.

Recuerda; el futuro pertenece a las mentes que son libres. Que no lo hagan ante ti. Sé el actor, no el público.

Johnny Silverhand

Alquiler: 600 ed. al mes

Información sobre los Estudios Silverhand: Los Estudios Silverhand son una operación privada dirigida por Johnny Silverhand, rockero e insurgente popular. Radical hasta el fin, desea dar a los artistas un lugar en el que hacer lo que quieran, libres de las manipulaciones de extraños. Para hacer esto, Johnny ha comprado almacenes en muchas ciudades importantes y los ha convertido en alojamientos. Pueden encontrarse estudios de casi cualquier forma y tamaño, algunos con fontanería y electricidad, algunos sin ellas.

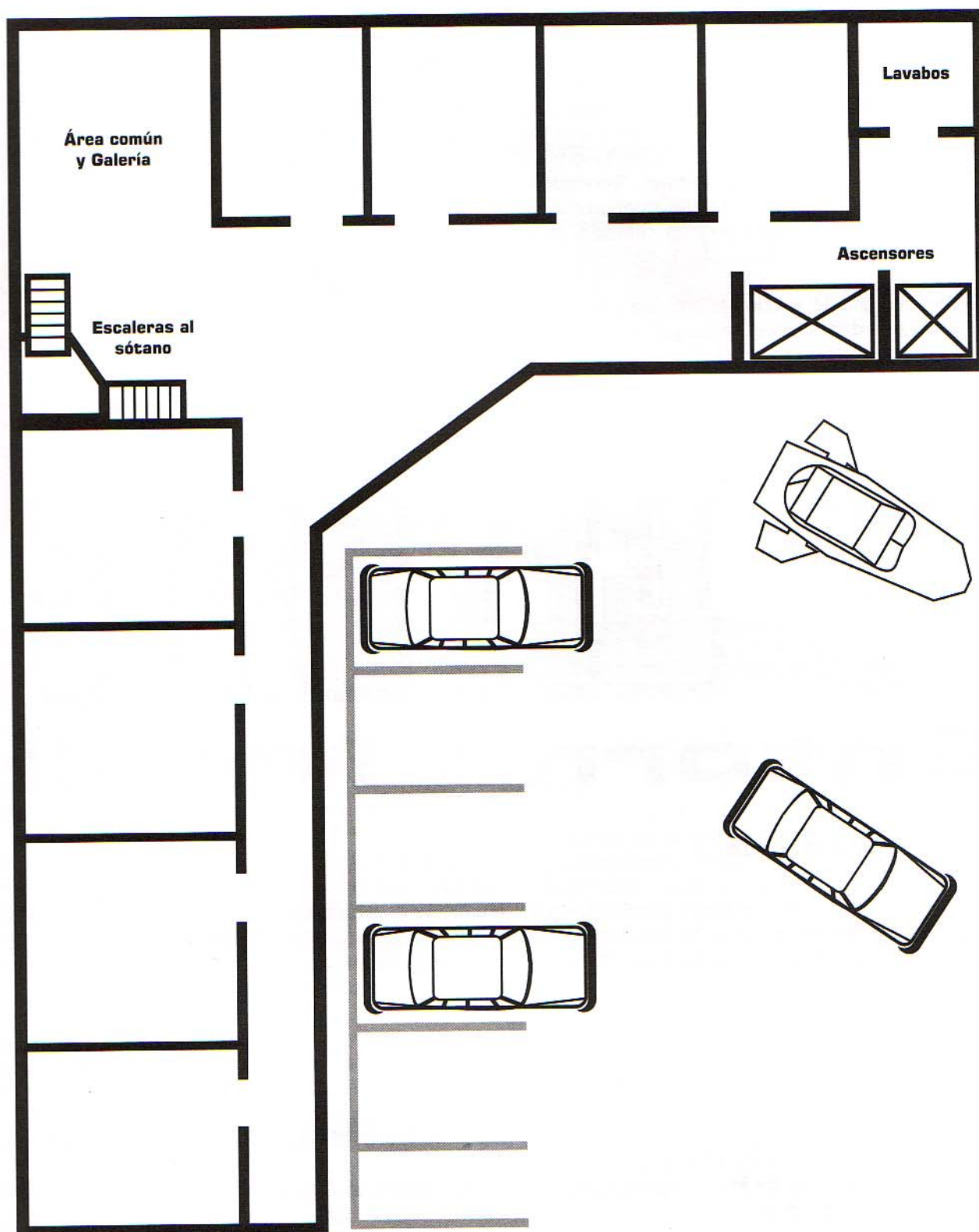
La nave media es una habitación de techo alto en el segundo piso de un almacén con una dramática claraboya y una enorme fila de ventanas contra una pared. El primer nivel suele estar completamente vacío, lo que ofrece a los artistas un gran espacio de reunión. Dependiendo del almacén. La estructura puede ser de vigas de madera o acero corrugado.

En general, hay hasta doce naves por almacén y se han instalado lavabos de acuerdo con las necesidades. La cocina es eléctrica y cada habitación tiene un hornillo completo. Todo el alojamiento está limpio y libre de plagas.

Los almacenes se convierten en comunidades, donde los artistas a menudo se reúnen para beber café expreso, comer bollos y hablar de arte. Todos ellos saben lo estereotipado que es esto y lo consideran irónicamente divertido. Estar entre colegas con tanta proximidad favorece el aprendizaje, y cada año que uno viva en una comunidad artística, gana +1 a sus habilidades artísticas respectivas, hasta +3.

Hay una sensación de secreto en las comunidades; el consenso general es que las corporaciones podrían entrar y hacerse con el control o destruir la "obra" en cualquier momento. Esto hace que todos sean un poco paranoicos.

Pueden conseguirse suministros baratos (con descuentos de hasta el 70%) del "casero" del almacén, que es



**ESTUDIOS
SILVERHAND**

en realidad un contacto del agente creativo de Johnny. Todos los artistas de una comunidad dada saben cómo ponerse en contacto de forma casi inmediata con el casero (que suele ser un mercenario en paro), el cual también puede ofrecer protección y un escondite ocasional para un artista particularmente "buscado". Si la vida de un artista está en verdadero peligro, se le dará la situación de un almacén en otra ciudad y se le pedirá que se marche.

El casero también puede encontrar empleo a los artistas para que puedan comer y pagar el alquiler. Silverhand no está dirigiendo una organización benéfi-

ca, y piensa que tener que pagar el alquiler, por barato que éste sea, impide que un artista pierda ese filo hambriento. Sin embargo, hay manga ancha en lo tocante al pago, y los artistas de un estudio a menudo colaboran para ayudar a pagarse mutuamente los gastos.

Además de estos quehaceres, el casero también informa a Johnny cuando un artista concreto demuestre ser muy prometedor. Cuando esto ocurre, Silverhand a veces ordena que un agente artístico "se deje caer" por el almacén y examine la obra del artista para determinar si tiene aptitudes.

El Errante

Entorno Móvil

El regreso de una leyenda...

La leyenda es la carretera libre, y ahora puedes formar parte de ella. Experimenta la emoción del viaje en tu propio vehículo de recreo de New American Motor.

La aventura es tuya cuando entres en la red de hormigón que entrecruza los estados. El Errante de New American Motors es el buque insignia de nuestra línea de autocaravanas, proporcionando lo mejor en confort, mantenimiento y economía. Para mayor confort, el Errante tiene dos camas completas, un cómodo sofá y un sistema de vídeo/audio de última generación. También hay un equipo de cocina completo con microondas y tratamiento de desechos.

El mantenimiento del Errante es sencillo. Usando el nuevo sistema de New American Motor de ordenador de diagnóstico y recambios modulares, incluso la persona más inexperta en mecánica puede reparar la avería más rara. El Errante también tiene un motor eléctrico auxiliar para esos cortos trayectos urbanos.

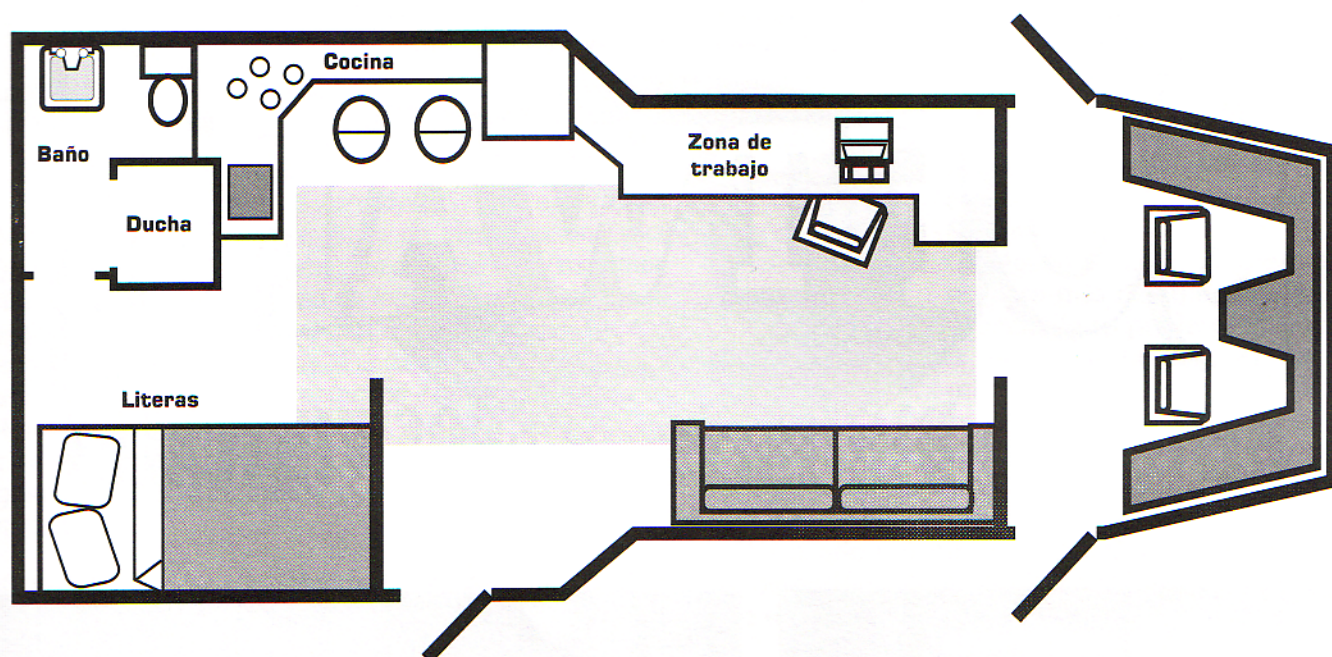
El Errante es la autocaravana de precio más competitivo en el mercado. New American Motor ofrece los intereses de financiación más reducidos (22,5%) y los mayores incentivos de reembolso.

Para más detalles, ponte en contacto hoy mismo con tu concesionario de New American Motors... y hazte parte de la leyenda.

Precio: 24.995 ed.

Notas sobre el Errante: El errante es un gran vehículo de recreo con tres metros y medio de espacio libre. Da cabida cómodamente a tres personas. Las camas son literas, una encima de la otra, y el sofá es lo bastante largo como para dormir en él. Hay un espacio de almacén bajo las camas y el sofá.

La zona de cocina tiene una cocina con cuatro quemadores eléctricos. El microondas es más pequeño que



EL ERRANTE

los modelos domésticos. El frigorífico puede contener comida y bebida para aproximadamente una semana. Hay un gran depósito de agua para beber, cocinar y asearse normalmente durante dos semanas.

El depósito de combustible del Errante contiene 230 litros de gasolina y el vehículo también funciona con CHOOH₂. Sin embargo, el consumo de combustible aumenta de 15 a 25 litros/100 km cuando se utilizan combustibles alternativos.

La batería del motor eléctrico auxiliar tiene una carga que dura alrededor de 320 km. Tarda seis horas en recargarse conectada a una toma eléctrica doméstica, y tres horas conectada a una toma de salida más elevada, como la que se encuentra en fábricas o instalaciones de recarga especiales. Todas las necesidades eléctricas del Errante se surten de esta batería, y el uso excesivo del equipo de vídeo o de la cocina la gastarán a una velocidad de @4 km por hora de uso.

El equipo visual/audio es un fiable sistema de televisión y alta fidelidad que se alimenta de un pequeño colector solar montado en el techo. El colector puede retraerse en caso de mal tiempo.

El Errante tiene 80 PDE, con una CP de 10. Todos los cristales tienen una CP de 10 y los neumáticos tienen 40 PDE.

El sistema de diagnóstico ofrece información general para reparaciones, como "el motor necesita aceite" o "el carburador necesita ajuste". No ofrece información concreta sobre sistemas diversos, como "la suciedad de las bujías está provocando problemas de emisión que han afectado al catalizador". El sistema de reparación modular da un -1 a todas las tiradas de reparación de Mecánica Básica. El vehículo contiene suficientes módulos de reparación para diez trabajos sencillos.

La gente usa los vehículos como el Errante para diversos fines distintos. Los Nómadas los usan para viajar, ya que son razonablemente cómodos y asequibles. Otros los usan como furgonetas de vigilancia, instalando equipo óptico y de escucha para espionaje y tareas de contrainsurgencia. Los matasanos a menudo los usan como hospitales de cibertecnología del mercado negro.

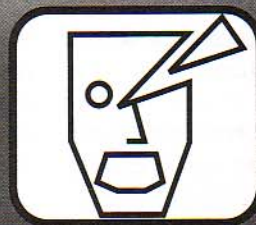
SOFTWARE

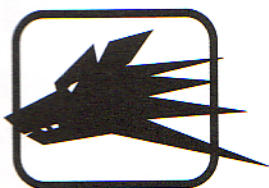
DEMONIOS DIGITALES, SUEÑOS VIRTUALES

“La red se ha vuelto más peligrosa desde la época en que Rache Bartmoss y yo hicimos las primeras exploraciones... En esos días, podías ir chillando hasta el Borde del Espacio de la Red... ¡joder!; mucho más allá de Pacífica y hasta el Bucle Orbital sin encontrarte con un solo ICONO. Entonces, era un espacio libre; ni siquiera un Netwatch.

Pero ya no, colega. Tienes que vigilar tu espalda a cada nanosegundo. Tienes vaqueros rondando fuera de Fortalezas del tamaño de la puñetera Estrella de la Muerte, cargados para la cacería con Mataalmas, Tuerce-mentes... lo que se te ocurra.”

— Spider Murphy





Lobo

Clase: Antiprog. camuflado
Fuerza: 4 **UM:** 6
1.500 ed.

Este programa es un *Asesino IV* disfrazado de programa *Perro Guardián*. Si se activa, el

Netrunner debe hacer una tirada de identificación Difícil (usar habilidades de *Conocimiento del Sistema* y *Programar*, más la mitad de tu habilidad de *Interface*) para detectar su aptitud oculta. Si el 'runner falla la tirada, el programa le engaña, y el *Lobo* recibe un +1 a sus tiradas de iniciativa y ataque. El *Radar* no detectará al *Lobo*, pero sí el *Ojo Agudo*. Si tienes *TeVeo* o *Realidad Virtual Oculta* en ejecución en el momento del encuentro, identificarán el programa como uno disfrazado, pero no te dirán su verdadera naturaleza.

ICONO: En apariencia, es idéntico al icono del *Perro Guardián*, salvo en que, cuando ataca, se volverá completamente rojo.



Perro Centinela

Clase: Detección/Alarma
Fuerza: 4 **UM:** 5
720 ed.

Una versión modificada del programa *Sabueso* original. *Perro Centinela* fue diseñado con sub-

codificación de Invisibilidad. El *Perro Centinela* alerta a sus propietarios si alguien está usando una estación de trabajo o cualquier otro punto de entrada interno al sistema e indica cuál estación está activa (la Invisibilidad no puede engañarle). El *Perro Centinela* no vigila las entradas de CLD a un sistema y puede ser eliminado con el software *Asesino* estándar, si el netrunner lo detecta.

ICONO: El *Perro Centinela* es invisible salvo en un parpadeo en la periferia de la visión. Si se detecta, *Perro Centinela* aparece como un *Sabueso* normal.



Bulldog

Clase: Detección/Alarma
Fuerza: 6 **UM:** 6
660 ed.

Una mejora de software de la alarma *Perro Guardián*. *Bulldog* (también conocido como *Perro Guardián v.II*) fue

diseñado con sistemas de sondeo más potentes que su predecesor. Como el *Perro Guardián* normal, *Bulldog* alerta a sus propietarios de las entradas ilegales en el sistema. Se puede engañar a este programa con *Invisibilidad* o *Imitador*, y puede eliminarse con *Asesino*.



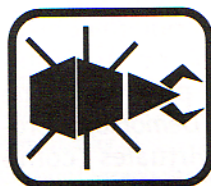
Ojo Agudo

Clase: Detección/Alarma
Fuerza: 3 **UM:** 4
620 ed.

Ojo Agudo es una forma más precisa (pero más débil) de *Radar*. A diferencia de su predecesor, que sólo

avisa de programas dentro de un cierto radio, *Ojo Agudo* te permitirá mirar con más detalle. Este programa funciona exactamente como *Radar*, pero cuando se detecta un programa ofensivo, el netrunner puede escoger identificar exactamente cuál es el programa. Si lo hace, y el programa tiene movimiento propio o está vigilado por otro netrunner, hará falta una tirada de detección (*'Punk 2020*, pág. 152) para reconocer que está siendo examinado.

ICONO: Una bola de cristal que gira; cuando se identifique un programa, la bola se detendrá y aparecerá en su interior el icono apropiado.



Termita

Clase: Intrusión
Fuerza: 1 **UM:** 2
160 ed.

Uno de los programas más antiguos y duraderos, *Termita* es uno de los favoritos de los netrunners

realmente novatos debido a su sencillez y bajo coste. Aunque no es un programa muy potente, es silencioso y fácil de encontrar. *Termita* sólo funciona sobre muros de datos.

ICONO: Un insecto marrón y del tamaño de un puño de construcción fractal con ojos azul brillante. Emite pitidos de tono bajo mientras escarba en la pared.



Psicodromo

Clase: Antipersonal
Fuerza: 4(5) **UM:** 11
14.000 ed.

Este programa emplea un enfoque radicalmente nuevo hacia la contraintrusión electrónica. *Psicodromo*

no ataca el cuerpo del netrunner, sino más bien su mente: por medio de su subrutina *Sabueso*, utiliza una toma sensorial directa (como la de la danza cerebral) para llenar la mente del netrunner con escenas/sonidos de conmoción y horror. Si tiene éxito, el efecto in-

mediato es la inconsciencia durante 1D6 horas, más un efecto secundario duradero. Cuando un netrunner haya sido afectado por *Psicodromo*, deberá hacer una tirada Media de FRI una vez al día. Cuando el netrunner pase la tirada, habrá superado su trauma (hasta la próxima vez que se encuentre con el *Psicodromo*). El programa suele ir disfrazado de puerta de código, unidad de memoria u otro elemento inocuo del sistema (a elección del sysop). Si se programa de acuerdo con los rasgos psicológicos de un netrunner concreto, su fuerza es de 5 en lugar de 4.

ICONO: Si el ataque tiene éxito, el programa coloca al netrunner en una sala virtual de paredes facetadas y espejadas de la que se proyectan las imágenes y sonidos de tortura, muerte y locura a velocidad y ángulo variable en rápida sucesión.



Vampiro II

Clase: Demonio/Antiprograma

Fuerza: 6

UM: 7

2.300 ed.

Vampiro es una variante extremadamente poderosa sobre la serie *Demonio* de programas compiladores, que se deben al conocido Waycon Kidd. Muy caro y raro, *Vampiro* desmantela cualquier programa objetivo al que ataque, añadiéndose a sí mismo las aptitudes de su "víctima". El único tipo de programas que *Vampiro* no puede absorber son otros *Demonios* y programas que impliquen realidades virtuales (como *Psicodromo*).

Cuando *Vampiro* ataque a un programa, reescribe el programa sobre sí mismo como código de un uso, de tal manera que todo programa "comido" por un *Vampiro* (hasta un total de 6) puede luego ser usado una vez por ese *Vampiro* y después queda borrado. Sin embargo, esta constante reescritura de líneas de código y activación de subrutinas somete a un esfuerzo a los sistemas lógicos del programa: cada vez que actives uno de los programas absorbidos debes tirar un D10 más alto que el número actual de programas almacenados. Un fallo quiere decir que el *Vampiro* se ha "colgado", purgando todos sus programas almacenados y volviéndose inútil hasta que el netrunner abandone la red, retire el *Vampiro* de su terminal y lo vuelva a instalar.

ICONO: Una figura cadavérica con túnica negra, con esferas doradas en lugar de ojos y una boca que gruñe exhibiendo colmillos dorados. Cuando ataca, se transforma en una nube de niebla gris, cubierta de luces rojas titilantes. Entonces, esta nube cubre y disuelve el icono del otro programa.



Conejos

Clase: Antiprogramas, específico para *Vampiro*

Fuerza: 4

UM: 3

440 ed.

Conejos es un programa diseñado por Wilson Wake, un netrunner emprendedor que quería matar a un *Vampiro* pero no quería recurrir a software *Asesino*. Cuando se activa, *Conejos* simplemente se replica, ofreciendo al *Vampiro* docenas de subrutinas succulentas que absorber. Como un *Vampiro* sólo puede absorber 6 programas antes de colgarse automáticamente, este programa es muy eficaz, si bien muy especializado. La fuerza de este programa representa el potencial para iniciarse antes de que el *Vampiro* absorba a algún otro programa.

ICONO: Una multitud de burbujas de color bronce bruñido, que se multiplican rápidamente. Cada burbuja tiene un par de las antenas clásicas de "orejas de conejo" que identifican su parte delantera.



Atractor Fatal

Clase: Antipersonal

Fuerza: 7

UM: 7

10.750 ed.

Una versión de *Perro Infernal* particularmente desagradable, atribuida al infame Waycon Kidd. Según la leyenda, Kidd acabó siendo el perdedor en un triángulo amoroso y usó este duplicado de su ex-novia para eliminar a su rival, otro netrunner.

El *Atractor Fatal* actúa de forma muy similar a un *Perro Infernal*, ronda alrededor de las Fortalezas de Datos aguardando para abalanzarse sobre los intrusos. Sin embargo, en lugar de atacar inmediatamente, aparece como una netrunner muy atractiva que se ofrece a ayudar al intruso a forzar la entrada en el sistema. El *Atractor Fatal* acompañará alegremente al netrunner durante 1D6+1 turnos y luego atacará como un *Perro Infernal*.

ICONO: Una mujer joven y atractiva con una malla ceñida. Según la leyenda, el ICONO proviene de la antigua novia del Waycon Kidd; hará falta una tirada Difícil de Conocimiento de Sistema para reconocerla; Kidd instaló en el programa una subrutina que cambia al azar el color de su pelo, ojos y piel; el *Atractor* sólo puede reconocerse por su rostro.

Precios

Electrónica y equipo diverso

Maletín de Comunicaciones Avanzadas	.8000 ed./opciones 800 ed.
Detector de líneas pinchadas	.60 ed.
Linozap	.350 ed.
Equipo de Comunicaciones de Oficina	.1000 ed./1100 ed. opciones
Llamataxis	.150 ed. + 10 ed./mes
Casco de Cibernódem	.4100 ed.
Soporte Vital	.500 ed.
Traje de Utilidades y Cibernódem	.6300 ed./7800 ed.
Sistema de Seguridad Cierreinteligente	.250 ed./nivel
Miniimpresora	.125 ed.
Destructor de Papel	.500 ed.
Autodesconexión	.330 ed.
Carfaxx	.500 ed.
Escáner de Sonar	.50 ed.
Cartógrafo	.500 ed./400 ed. extras
Conmutador de Visión para Netrunners	.135 ed.
Sistema de Seguridad para Terminales	.400 ed./1000 ed.
Cartera Imagen	.100 ed.
Visor de Noticias	.100 ed. + tarifas de alquiler
Baquetas Inteligentes DPI	.800 ed.
Somnífero	.85 ed.
Ropa Ignífuga	.varía según prenda
Estudio Digital de Grabación	.12.000 ed.
Diagnóstico Digital de Armas	.500 ed.
Controlador de Arma Inteligente DDE	.720 ed.
Cibercámara EX-1	.1200 ed.
Creainsignias ID	.500 ed.
Alto Explosivo Detcord	.900 ed./paquete
Pistolera de velocidad	.100 ed.
Mobiliario de Espuma Templada	.80-140 ed./mueble
Equipo Avanzado de Retirada de Alarmas	.290 ed.
Alarma Corporal Personal	.400 ed. + 300 ed./mes
Traje de Buceo por Fluido	.6000 ed. + 100 ed./extras
Capa de Combate IR	.450 ed.
Bolsa de Chapoteo	.65 ed.
Equipo de viaje	.150 ed.
Ducha-en-Lata	.3 ed.
Panel Solar-Eléctrico	.100 ed.
Armadura Medieval	.3500 ed./10.600 ed.
Cigarrillos con Sabor	.2 ed./15 ed.
Bar-en-una-Maleta	.100 ed.

Vehículos

Bensen Cascade	.58.000 ed.
BMW 9018s	.100.000 ed.
Harley-Davidson Thundergod	.5040 ed.
Kundalini Roadworks Shiva	.8000 ed.
Peditaxi	.1.200 ed.
Ambubliada NAA	.76.000 ed.
Arasaka Disturbio-VIII	.250.000 ed.

Abeja Obrera GM/Hyundai	.5.000 ed.
Bell Ojo-Espía 18	.206.000 ed.
Sikorsky-Mitsubishi Dragon	.2,5 millones de ed.
AV-9	.1,3 millones de ed.
Punknaught	???

Ciberequipo

I=implante, B=bioequipo, O=ciberópticos, A=ciberaudio, M=cibermiembro, AC=arma para cibermiembro, N=equipo neuronal

Cibermano (M)	.750 ed. + 100 ed./opciones
OptiEscudos (I)	.300 ed.
Ciberdedos DIGITS (M)	.25 ed.-150 ed.
Espectador (M)	.180 ed.
Pie Patín (M)	.440 ed.
Látigo (AC)	.475 ed./un brazo
EnlaceMiembro (M)	.100 ed.
Pies/manos magnéticas (M)	.60 ed./par
Lanzador de Gas (AC)	.275 ed.
Luz de Flash (AC)	.250 ed.
Memoria Mojada (I)	.320 ed. + 175 ed./extras
Patrón de Voz (I)	.350 ed.
Lengua Bífida (I)	.350 ed.
Mano Maza (M)	.300 ed.
Escarchador (M)	.200 ed.
Soplete (M)	.100 ed.
Derringer (AC)	.220 ed.
Rerrespirador (I)	.700 ed.
Corazón Descentralizado (I)	.1.300 ed.
Corazón Deportivo (I)	.900 ed.
Ciberhígado (I)	.450 ed./850 ed.
Corazón Marcapasos (I)	.2000 985 ed.
Times Square Plus (O)	.500 ed.
Wearman Generación II (I)	.200 ed.
Tenaza Táser (AC)	.180 ed.
E-Monitor (I)	.185 ed.
Puntos InduMag (N)	.220 ed.
Giroestabilizador (I)	.1.000 ed.
Ojo Rápido (O)	.440 ed.
Videocámara/Transmisor (O)	.330 ed.
Video Imagen (O)	.350 ed.
Pulverizador de Gas Lacrimógeno (O)	.200 ed.
Salvavidas (M)	.4.500 ed. + 1.000 ed./extras
Antiplagas (B)	.1.750 ed.
Conmutador de Frecuencias (A)	.100 ed.
Friebandas (AC)	.600 ed.

Armas

Militech Crusher SSG	.450 ed.
Budgetarms Laser-Niner	.675 ed.
Pistola de Aguja Malorian Arms	.375 ed.
Colt Alpha-Omega 10mm Pistola Semiauto	.500 ed.

Pistola Ametralladora Glock Thirty	705 ed.
Subfusil avanzado Setsuko-Arasaka PMS	.950 ed./1105 ed.
Pistola Goncz-Taurus	.200-275 ed.
Pistola Pesada de Dardos Malorian Arms	.595 ed.
Arma Avanzada de Combate de Infantería Militech M-31a1	.1.695 ed.
Minilanzagranadas Militech	.255 ed./475 ed.
Beretta M-24	.950 ed./1.250 ed.
Granada EMP	.200-400?
Granadas DCR para fusil	.50 ed./100 ed.
Granadas Plátillo FEN Dz 22	.65 ed.
DetCard FEN Dz 25	.120 ed.
Minipistola de dardos Malorian Arms	.795 ed.
Kendachi Dragon	.660 ed.
Minigranada GPz-78	.40 ed.
Escopeta militar/policial Militech	.300 ed.
Sujeciones Biotech-Askari	.60 ed.+ 25 ed./extras
Pistola de dardos aturdidores	.109 ed.
Muñequera Racate Rostovic	.380 ed.
Guante Black-Zap Techtronica	.90 ed.
Fusil de Asalto Darra-Polytechnic M-9	.300 ed.
Carabina Automática Militech Mini-Gat	.695 ed.
Arma Automática Avanzada de Brigada Heckler & Koch G-6	.2050 ed.
Subfusil Militech-10	.455 ed.
Federated Arms 454 DA "Super Jefe"	.375 ed.
Malorian Arms 3516	.4.525 ed./pedido especial
Sistema Móvil de Defensa Puntual APEX	.10.000 ed.
Arma Ligera de Asalto Federated Arms 15	.400 ed./700 ed.
Sistema de Armas Stein & Wasserman Modelo F "Asalto Cyborg"	.1.650 ed.
MonoDos Kendachi	.650-700 ed.
Espada de Fuerza Kendachi M-33	.860 ed.

Moda

Ciberequipo de moda de Psiberstuff	.7.000 ed.
Serie Wearman de Nu-Tek	.100-300 ed.
Uniformes de Uniware	.15-300 ed.
Tatuajes de Image Fashionware	.50-120 ed.
Serie de cuero de ICON America	.60-500 ed.
Traje de combate Gibson	.10-150 ed.
Línea Ejecutiva de Takanaka	.75-2.000 ed.
Equipo callejero de Eji de Japón	.50-500 ed.

Servicios ejecutivos

Agencia Williams	.10-15% alquiler/mes
United Express	.25 ed.-650 ed./paquete
Continental Catering	.150 ed.-200 ed./persona
Party Time	.500 ed./día- 3.000 ed./mes
Clean Sweep	.7.000 ed./año
Execuclean	.15 ed.-100 ed./prenda
Baskin Undercover Inc.	.200 ed./hora + 150 ed./extras
Pet Minders	.50 ed.-5.000 ed./mes
Todo Comida	.25 ed./mes + 10 ed./extras
Red Internacional de Acompañantes	.75 ed./hora -10.000 ed./mes
Servicio Ejecutivo de Transporte	.150 ed.-200 ed./persona

Sycust	.25 ed.-5.000 ed./trabajo
Hábito	.5.000 ed./curso
Bodycure	.450 ed./visita

Chipware

C=chip CPART, M=chip MRAM

Modus Operandi (M)	.1.200 ed.
Mensajería (M)	.600 ed.
Chips de Seguridad	.precio normal+50 a 75 ed.
Identificador Digitono (M)	.70 ed.
Operativo Especial (M)	.900 ed.
Imitación para Posadores	.900 ed.-1.100 ed.
FotoMemoria RAM (M)	.1.600 ed.
Compresión de Memoria	.precio normal + 200 a 400 ed.
Chipware Programable	.50 ed. + 1.000 ed./extras
Juegos Mentales (M)	.40 ed.
Viaje de Negocios	.800 ed.
Turismo (M)	.750 ed.
Espacial (M)	.900 ed.
Amante Máximo	.1.300 ed.
Antiestrés (C)	.350 ed.
Descarga de Adrenalina/Endorfina (C)	.800 ed.
Retroalimentación Nerviosa Aumentada	.precio normal + 400 ed.
Ambidestreza (C)	.800 ed. + 250 ed./opción
Trance Mortal (C)	.1.000 ed.
Bucle de Redundancia (A)	.50-75% por debajo de precios normales
"Pescado con Patatas" (M)	.85 ed.
Reconocimiento Visual - Técnico	.100 ed./nivel
CRV - Corporativo	.50-150 ed.
CRV - Militar	.100 ed./nivel
CRV - Policial	.200 ed./nivel + 10.000 ed./extras
CRV - Rockero	.100 ed./nivel
CRV - Administrativo	.100 ed./nivel

Alojamiento

Locales de Descanso Arasaka	.40 ed./noche + 10-100 ed./opciones
Ático APEX de Harris & Company	.800.000 ed + opciones
Piso Corporativo Security Services	.2.500 ed./mes + extras
Estudios Silverhand	.600 ed./mes
La furgoneta Errante	.24.995 ed.

Software

Lobo (Antiprogramas)	.1.500 ed.
Perro Centinela (Detección/Alarma)	.720 ed.
Bulldog (Detección/Alarma)	.660 ed.
Ojo Agudo (Detección/Alarma)	.620 ed.
Termita (Intrusión)	.160 ed.
Psicodromo (Antipersonal)	.14.000 ed.
Vampiro (Demonio/Antiprograma)	.2.300 ed.
Conejos (Antiprogramas)	.440 ed.
Atractor Fatal (Antipersonal)	.10.750 ed.

Indice

Electrónica y equipo diverso

Maletín de Comunicaciones Avanzadas	4
Detector de líneas pinchadas	4
Linozap	4
Equipo de Comunicaciones de Oficina	5
Llamataxis	5
Casco de Cibermodem	6
Soporte Vital	6
Traje de Utilidades y Cibermodem	7
Sistema de Seguridad Cierreinteligente	8
Miniimpresora	8
Destruyector de Papel	8
Autodesconexión	8
Carfaxx	8
Escáner de Sonar	8
Cartógrafo	9
Conmutador de Visión para Netrunners	9
Sistema de Seguridad para Terminales	9
Cartera Imagen	10
Visor de Noticias	10
Baquetas Inteligentes DPI	11
Somnifero	11
Ropa Ignífuga	11
Estudio Digital de Grabación	12
Diagnóstico Digital de Armas	12
Controlador de Arma Inteligente DDE	12
Cibercámara EX-1	13
Creainsignias ID	13
Alto Explosivo Detcord	13
Pistolera de velocidad	13
Mobiliario de Espuma Templada	13
Equipo Avanzado de Retirada de Alarmas	14
Alarma Corporal Personal	14
Traje de Buceo por Fluído	15
Capa de Combate IR	15
Bolsa de Chapoteo	16
Equipo de viaje	16
Ducha-en-Lata	16
Panel Solar-Eléctrico	16
Armadura Medieval	16
Cigarrillos con Sabor	16
Bar-en-una-Maleta	16

Vehículos

Bensen Cascade	18
BMW 9018s	19
Harley-Davidson Thundergod	20
Kundalini Roadworks Shiva	21
Peditaxi	22
Ambubliada NAA	23
Arasaka Disturbio-VIII	24

Abeja Obrera GM/Hyundai	25
Bell Ojo-Espía 18	26
Sikorsky-Mitsubishi Dragon	27
AV-9	28
Punknaught	29

Ciberequipo

I=implante, B=bioequipo, O=ciberópticos, A=ciberaudio, M=cibermiembro, AC=arma para cibermiembro, N=equipo neuronal

Cibermano (M)	31
OptiEscudos (I)	31
Ciberdedos DIGITS (M)	32
Espectador (M)	33
Pie Patín (M)	33
Látigo (AC)	34
EnlaceMiembro (M)	34
Pies/manos magnéticas (M)	34
Lanzador de Gas (AC)	34
Luz de Flash (AC)	35
Memoria Mojada (I)	35
Patrón de Voz (I)	35
Lengua Bífida (I)	35
Mano Maza (M)	36
Escarchador (M)	36
Soplete (M)	36
Derringer (AC)	36
Rerrespirador (I)	36
Corazón Descentralizado (I)	37
Corazón Deportivo (I)	37
Ciberhígado (I)	37
Corazón Marcapasos (I)	37
Times Square Plus (O)	38
Wearman Generación II (I)	38
Tenaza Táser (AC)	38
E-Monitor (I)	38
Puntos InduMag (N)	38
Giroestabilizador (I)	38
Ojo Rápido (O)	39
Videocámara/Transmisor (O)	39
Video Imagen (O)	39
Pulverizador de Gas Lacrimógeno (O)	39
Salvavidas (M)	39
Antiplagas (B)	39
Conmutador de Frecuencias (A)	39
Friebandas (AC)	40

Armas

Militech Crusher SSG	42
Budgetarms Laser-Niner	42
Pistola de Agujas Malorian Arms	42
Colt Alpha-Omega 10mm Pistola Semiauto	43



Pistola Ametralladora Glock Thirty	43
Subfusil avanzado Setsuko-Arasaka PMS	44
Pistola Goncz-Taurus	44
Pistola Pesada de Dardos Malorian Arms	45
Arma Avanzada de Combate de Infantería Militech M-31a1	45
Minilanzagranadas Militech	46
Beretta M-24	46
Granada EMP	47
Granadas DCR para fusil	47
Granadas Plátillo FEN Dz 22	47
DetCard FEN Dz 25	47
Minipistola de dardos Malorian Arms	48
Kendachi Dragon	48
Minigranada GPz-78	48
Escopeta militar/policial Militech	48
Sujeciones Biotech-Askari	48
Pistola de dardos aturdidores	49
Muñequera Racate Rostovic	49
Guante Black-Zap Techtronica	49
Fusil de Asalto Darra-Polytechnic M-9	50
Carabina Automática Militech Mini-Gat	50
Arma Automática Avanzada de Brigada Heckler & Koch G-6	51
Subfusil Militech-10	51
Federated Arms 454 DA "Super Jefe"	52
Malorian Arms 3516	52
Sistema Móvil de Defensa Puntual APEX	53
Arma Ligera de Asalto Federated Arms 15	54
Sistema de Armas Stein & Wasserman Modelo F "Asalto Cyborg"	54
MonoDos Kendachi	55
Espada de Fuerza Kendachi M-33	55

Moda

Ciberequipo de moda de Psiberstuff	57
Serie Wearman de Nu-Tek	58
Uniformes de Uniware	59
Tatuajes de Image Fashionware	60
Serie de cuero de ICON America	61
Traje de combate Gibson	62
Línea Ejecutiva de Takanaka	63
Equipo callejero de Eji de Japón	64

Servicios ejecutivos

Agencia Williams	66
United Express	66
Continental Catering	67
Party Time	67
Clean Seep	68
Execuclean	68
Baskin Undercover Inc.	69
Pet Minders	69
Todo Comida	70
Red Internacional de Acompañantes	70
Servicio Ejecutivo de Transporte	70

Sycust	71
Hábito	71
Bodycure	71

Chipware

C=chip CPART, M=chip MRAM

Modus Operandi (M)	73
Mensajería (M)	73
Chips de Seguridad	73
Identificador Digitono (M)	73
Operativo Especial (M)	73
Imitación para Posadores	73
FotoMemoria RAM (M)	74
Compresión de Memoria	74
Chipware Programable	74
Juegos Mentales (M)	74
Viaje de Negocios	74
Turismo (M)	74
Espacial (M)	74
Amante Máximo	74
Antiestrés (C)	75
Descarga de Adrenalina/Endorfina (C)	75
Retroalimentación Nerviosa Aumentada	75
Ambidestreza (C)	75
Trance Mortal (C)	75
Bucle de Redundancia (A)	75
"Pescado con Patatas" (M)	75
Reconocimiento Visual - Técnico	76
CRV - Corporativo	76
CRV - Militar	76
CRV - Policial	76
CRV - Rockero	76
CRV - Administrativo	76

Alojamiento

Locales de Descanso Arasaka	78
Piso Corporativo Security Services	80
Ático APEX de Harris & Company	83
Estudios Silverhand	86
La furgoneta Errante	88

Software

Lobo (Antiprogramas)	91
Perro Centinela (Detección/Alarma)	91
Bulldog (Detección/Alarma)	91
Ojo Agudo (Detección/Alarma)	91
Termita (Intrusión)	91
Psicodromo (Antipersonal)	91
Vampiro (Demonio/Antiprograma)	92
Conejos (Antiprogramas)	92
Atractor Fatal (Antipersonal)	92

CHROME

A

LGUNAS PERSONAS ANDAN
DETRÁS DEL **ORO**. PERO ÉSA
NO ES LA RAZÓN DE QUE
ESTÉS AQUÍ.

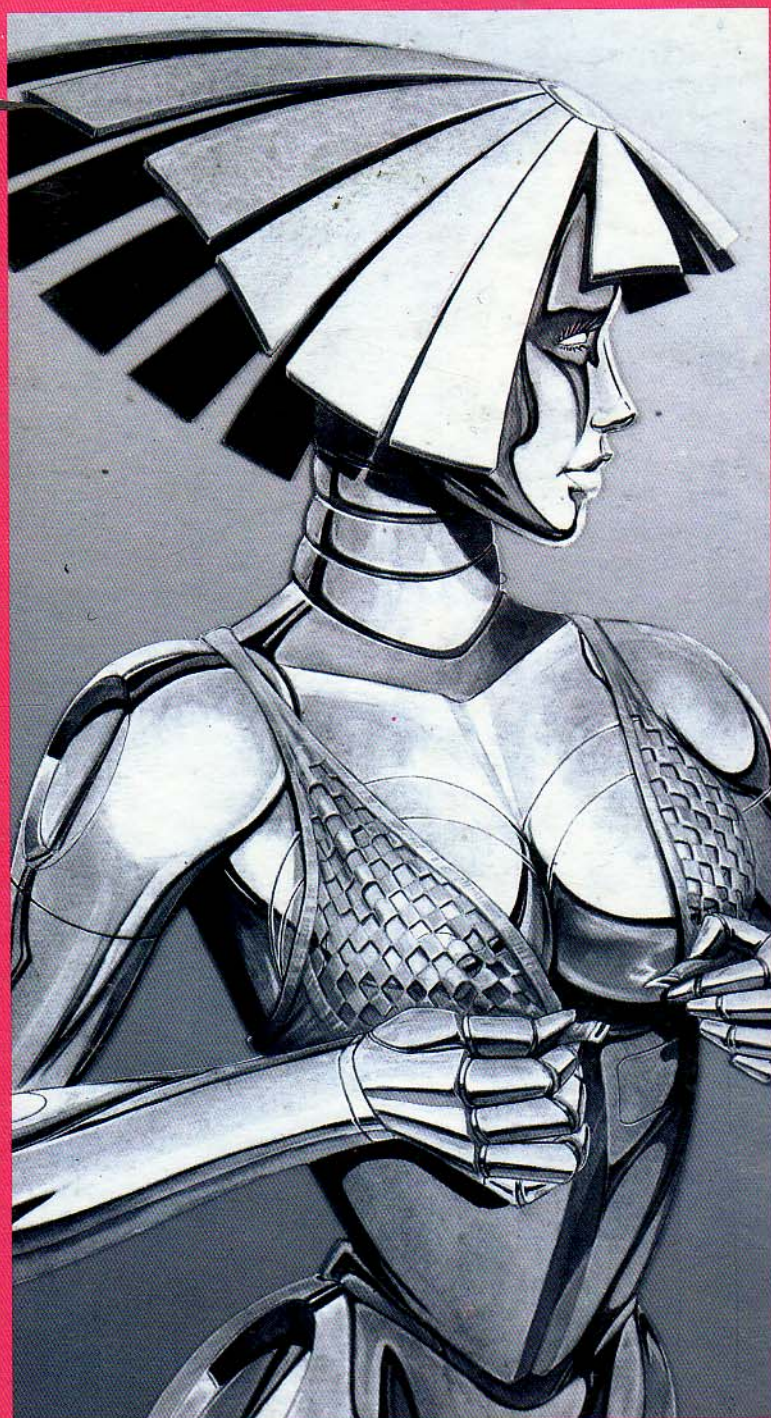
TÚ HAS VENIDO BUSCANDO **CROMO**.

CROMO. EL ESTILO EN "EL ESTILO POR ENCIMA DE LA SUSTANCIA". CUANDO ERES REALMENTE CYBERPUNK, SABES QUE NO CUENTA SOLAMENTE LO QUE PUEDAS HACER, SINO LA FORMA DE HACERLO. Y CUANDO TIENES EL EQUIPO ADECUADO, PUEDES CONVERTIR TU VIDA EN UNA DECLARACIÓN DE PRINCIPIOS. TODO LO QUE NECESITAS ES UNA GUÍA SOBRE LA BUENA CIBERVIDA; UN CATÁLOGO DE SCREAMSHEET DEL MERCADO NEGRO VOLCADA EN LO QUE EN EL AÑO 2020 DENOMINAMOS UN "CHROMEBOOK".

CHROMEBOOK. MÁS DE 180 COSAS QUE TE HARÁN AÚN MÁS CYBERPUNK. ARMAS, BLINDAJES, MODA, VEHÍCULOS, ESTILO DE VIDA, CHIPS, CIBEREQUIPO... INCLUSO LUGARES DONDE VIVIR. ES UNA GUÍA DE ESTILO PARA SER MODERNO Y CÍBER; UNA PORCIÓN DEL FILO QUE TE CONVIERTE EN ALGO MÁS QUE UN HOMBRE METÁLICO.

Y ES EL LUGAR ADECUADO PARA GASTARTE LOS EUROS MERECIDAMENTE GANADOS DESPUÉS DE UNA NOCHE DURA EN LA CALLE.

CHROMEBOOK. LA ESENCIA DE CYBERPUNK.



UN SUPLEMENTO PARA

CYBERPUNK®

M+D
Editores, S.L.

**R. TALSORIAN
GAMES, INC.**

COPYRIGHT ©1991 R. Talsorian Games, Inc. Todos los derechos reservados. Cyberpunk® y Chromebook™ son marcas registradas de R. Talsorian Games, Inc. Chromebook es publicado por M+D Editores, S.L. bajo licencia de R. Talsorian Games, Inc. Todos los derechos para la edición en castellano, reservados por M+D Editores, S.L.

ISBN 84-88765-10-X

REF.:CP106



9 788888 765105